PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

KIBERZONA

ISSN 1392-4915

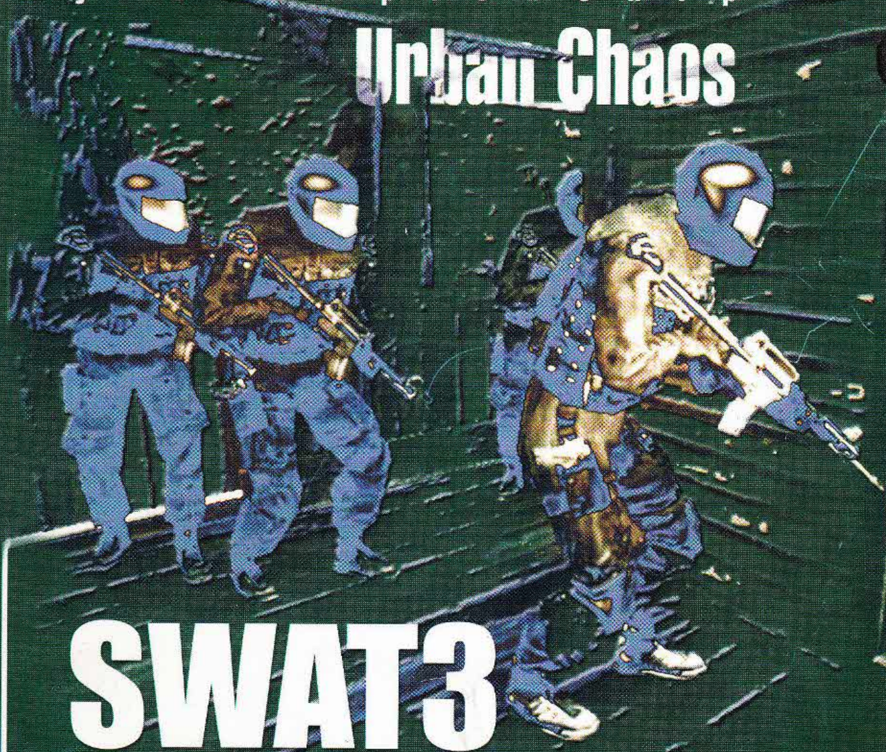
9 771392 491004

2000/2 kaina 5.5 Lt www.kiberzona.lt

DELPHI pamokos

Rally Championship

Urban Chaos



SWAT3
Close Quarters Battle

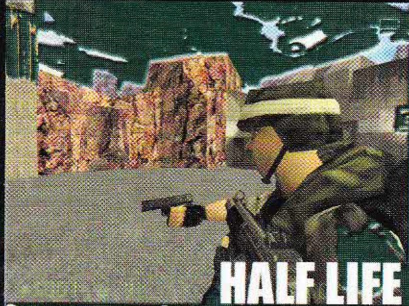


NOX

SiSoft Sandra'99

THE SIMS





HALF LIFE
Opposing Force

SUPER NAUJIENA!!! 5psl.

Kuriame vietinį namo tinklą


Kompiuteriniai
ŽAIDIMAI
NUOTYKINIAI
GALVOSŪKIAI
ŽINYNAI IR
ENCIKLOPEDIJOS
KOMPIUTERINĖ
ĮRANGA
IR KOPIJAVIMO
TECHNIKA
CompServis
PREKYBOS SALONAS, Gedimino pr. 29, Vilnius, tel. (22) 61 36 29. Darbo laikas: pirmadienis–penktadienis 9–17

LICENCIJUOTI ŽAIDIMAI!

Akelotė ir Ko. švenčia 3 metų gimtadienį ir ta proga (nuo kovo 13 d. iki balandžio 20 d.) perkant vieną žaidimą (JEVEL CD) už 20 Lt, antrą žaidimą (JEVEL CD) galėsite įsigyti tik už 15 Lt!

(2 žaidimai (JEVEL CD) tik 35 Lt).

Švęskime kartu!

Akelotė ir Ko., Algirdo g. 10, Vilnius, tel./faks.: 8-22 227025, 8-22 652175, el. paštas: info@akeloteirko.lt

Dabar mus galite rasti ir internete adresu: www.akeloteirko.lt

Mūsų partneriai:

Vilnius

UAB "BOMBA"
Prekybos centre "MADA"
Viršuliškių g.40, Tel. 400512
Universalinėje parduotuvėje
Ukmergės g. 16, Tel. 732398
Goštauto g. 3, Tel. 624557

UAB "Genrita"
Technocentras
Žirmūnų g. 67, tel.763433
Technocentras
Kalvarijų g. , tel. 726939
ElektroMarkt
Parodų g. 1, tel. 706050

UAB "MAKSRUNA"
Lvovo g. 12
(8 22) 751575
Vokiečių g. 15
(8 22) 220328

UAB "Ogmios & Optimus
Kalvarijų g. 125/4D,
tel. 777237

UAB "AIVA SISTEMA"
Goštauto g. 4, tel. 227484

UAB "Viltanika"
Vienuolio g. 12, tel. 617030

Kaunas:
UAB "BOMBA"
Sapiegos g. 3, 8-27 321447

"VAIZDŲ PASAULIS"
IKI prekybos centruose

UAB "KOMRUNA"
Taikos g. 43, tel. 8-27 380381

UAB "AIVA SISTEMA"
Maironio g. 26,
tel. 8-27 224692

Klaipėda:
UAB "KOMRUNA"
Tomo g. 8a,
Tel. 8-26 410310
Sausio 15-osios 8/17
8-26311312

UAB "RELKONTA"
Liepų g. 39, tel. 8-26 311591

UAB "AIVA SISTEMA"
Taikos pr. 48, tel. 8-26 411664

Šiauliai:
UAB "Alefas"
Sevastopolio g. 15,
tel.8-21 550066

UAB "ENTIUMAS"
Tilzes 170-100,
Tel. 8-21 525999

UAB "DIGIKOMAS"
Dvaro g. 7/42,
tel. 8-21 420200

UAB "AIVA SISTEMA"
Aušros al. 41, tel. 8-21 439325

Marijampolė:
K. Gurevičiaus komercinė firma
Gedimino g. 17/ Kudirkos g. 12,
tel. 8-243 92525

Telšiai:
UAB "Emisija"
Stoties g. 7, tel. 8-294 53674

Plungė:
"Trigrašis"

Vytauto g. 7,
tel. 8-218 71666

Telšių g. 2,
Tel. 8-218 72164

Kviečiame bendradarbiauti didmenininkus iš visos Lietuvos!

T U R I N Y S

Mums rašykite:

Vilnius 2600,
KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a.
tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

Vyr. redaktorius: Robertas Jakštas

Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Domantas Kareckas, Exas, Ernis, BikeR, Kęstas, Carlito, Artojas, Dima LT

Dizainas ir maketavimas: Gabrielius Mackevičius

Leidžia firma "Pusė".
Leidėjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

"Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125; knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;	Vilniuje
knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17; knygyne "Verslo knygos" Gedimino g. 47;	Kaune
Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5;	Panevėžyje
UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;	Klaipėdoje
"Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,	Šiauliuose

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189. Tiražas —8 000 egz.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Sapnų sala", S.Moniuškos g. 21

Daugelio skaitytojų svajonė tampa realybe

SUPER NAUJIENA!!!

Nepraleisk progos atversti naują KIBERZONOS istorijos puslapį su mumis

Kokia kaina?

Ogi dvigubai mažesnė nei jūs pirktumėt žaidimą parduotuvėje be žurnalo

KIBERZONA Nr. 3 bus su licencijuota pilna žaidimo versija



Žaidimą pristato:
K I B E R Z O N A
Firma "Akelotė ir Ko" - oficialus firmų 1C ir Buka atstovas Lietuvoje

reikalauk visose spaudos platinimo vietose

THIEF 2
The Metal Age

Ar esate kada nors ką nors apvogę? Jei jūsų atsakymas yra neigiamas, iš karto galiu apie jus pasakyti vieną dalyką: arba jūs esate ypatingai sąžiningas ir dorovingas veikėjas, arba vienas iš nedaugelio kompiuterinių žaidimų "specialistų", kurie nei karto nebuvo prisėdę prie kompanijos *Looking Glass* produkto **Thief: the Dark Project**. Priešingu atveju (t.y. jei atsakymas vis dėlto teigiamas) tikiuosi, jog vogėte ne iš draugų, pažįstamų ar supermarketų, o iš blogiukų jau minėtame žaidime.

Sako, kad vogti negražu, neetiška ir t.t., tačiau tokių teisuolių tarpe, manau, atsirado tikrai ne vienas, išbandęs "Vagį". Daugiau kaip prieš metus išleistas **Thief** buvo toks gaivaus oro gūsis, jog bemieges naktis prie jo leido ne tik *action* žaidimų specialistai, bet ir užkietėję kitų žanrų patriotai. Blah blah... tikriausiai nieko įdomaus daugiau neprigalvosiu, tad einu tiesiai prie reikalo. Žodžiu, LG (*Looking Glass*) nutarė atgaivinti Garetą (pirmojo žaidimo pagrindinį veikėją) ir išleisti jo nuotykių tęsinį pavadinimu **Thief: the Metal Age**. Tiesa, po originalaus žaidimo pasirodymo parduotuvių lentynose apsilankė jo priedas (*Thief Gold*), neva, skirtas tikriems LG produkto fanatikams, tačiau jį sudarė tik vienas epizodas ir niekuo ypatingu jis nepasižymėjo, tad apie jį daugiau ir nekalbėkime. Grįžtant prie temos, reikia pasakyti, jog šiaip jau "Vagis" iš pat pradžių buvo sumanytas kaip trilogija, todėl manyčiau, kad antroji dalis — dar ne pabaiga. Kaip ten bebūtų, dienos tema yra ne pirmoji ar trečioji žaidimo dalis, o **Thief 2**, todėl, manau, pasielgsiu logiškai, jei ilgiau nedelsęs šoksiu pagaliau prie jo. Norite to ar ne, bet pradėsiu būdinga sau maniera — t.y. nuo pasakojimo apie žaidimo siužetinę liniją...







Thief 2 veiksmas vyksta praėjus keleriems metams po pirmosios dalies įvykių. Jei pamenate (jei žaidėte – pamenate, jei ne – teks patikėti manimi), ji pasibaigė Konstantino ir jo pagonių gaujos (hameritų) pralaimėjimu. Po to Garetas lyg ir bandė gyventi sąžiningai, tačiau ilgainiui pastebėjo, jog juo be aiškios priežasties pradėjo domėtis policija. Kodėl būtent juo? Juk jis, atrodytų, neturi nieko bendra su savo nusikalstama praeitimi. Garetas pradeda domėtis, kokia gali būti to priežastis. Bebaimis veikėjas atidžiai seka policijos veiksmus ir, kaip koks seklys Morka ar Šerlokas Holmsas, aptinka kaltininką, kuris žaidime atlieka ir pagrindinio blogiukö pareigas. Kas

jis? O aš iš kur žinau?! Kadangi jūs turite dar mažiau duomenų nei aš, nemanau, kad būtų protinga spėlioti, kas yra tas nežinomasis Gareto bėdų kaltininkas. Tiesą pasakius, nelabai man tai ir rūpi. Grįžkime prie vagišiaus problemų. Gerai būtų, jei nežinomasis būtų vienintelė jo problema. Reikalas štai koks: spręsdamas savo problemas su teisėsaugos organais Garetas pritrūksta pinigų ir, tikiuosi, jūs nemanote, jog tam, kad gautų šlamančių, jis įsidarbino statybose, tapo buhalteriu ar įkūrė kompiuteriais prekiaujančią bendrovę. Ne, žinoma, ne, juk mes kalbame apie seną pažįstamą Garetą, kuriam įslinkti į aukščiausio lygio saugumo technika aprūpintą pilį ir ją ištuštinti yra paprasčiau nei priversti Madoną nusirengti prieš milijoninę auditoriją. Taigi į ilgapirščiaus akiratį pateko perspektyvus darbelis. Ilgai nesvarstęs jis nutaria apiplėšti pirklių gildiją. Drąsuolis padaro išpuolį ir eilinį kartą patenka į nepavydėtiną padėtį. Pasirodo, minėtoji gildija buvo suformuota kelių hameritų atsiskyrėlių, kurie ne juokais susipyko su buvusiais ordino draugais. Gareto problemos automatiškai padvigubėja, tad žaidimo pradžioje žaidžiantysis susidurs su tikrai nepavydėtina padėtimi: iš vienos pusės jam ramybės neduoda oficialioji valdžia, iš kitos – jis įsivėlė į buvusių hameritų, kurie nors ir buvę, tačiau dar tebegriežia ant jo dantį, santykių aiškinimąsi. Ir niekur čia nepabėgsite, nes visą šią košę teks siurbti ne kam kitam, o jums, mano mielieji.





Naujam žaidimui naujas varikliukas

Nauju **Thief2** varikliuką galima vadinti tik sąlyginai, nes tai vis dar tas pats daug matęs bei daug kur pabuvojęs *Dark Engine*. Primenu, jog jis lydi LG produktus dar nuo pirmojo **Thief**, o gal ir dar nuo seniau. Žodžiu, *Dark Engine* buvo neatpažįstamai pakeistas. Visų pirma reikia paminėti pakeitimus, pagerinsiančius žaidimo grafiką. Taigi **Thief2** bus realizuotas 16-bitų paletėje (pirmoje dalyje žaidimą "puošė" nemirtingųjų 256 spalvų gama). Taip pat buvo įdiegtas dinamiškas apšvietimas bei padvigubinta visų personažų detalizacija. Lyg to būtų negana, LG dar pridėjo lietaus, rūko, sniego ir pan. efektus, buvo žymiai pagerinta mistinė "dangaus atvaizdavimo" sistema. Kad ir ką tai reikštų, skamba neblogai, o kūrėjai į klausimą, kokie bus šio pagerinimo pranašumai, atsako, jog tai padėjo sukurti tikroviškesnius debesis, žvaigždes ir kitus dangaus kūnus.

Kol nepamiršau, pasakysiu, kad buvo padaryti ir grynai programiniai pakeitimai, skirti pakelti personažų judesių tikroviškumo lygmenį, pagerintos trimačio garso bei trimačio vaizdo akseleracijos posistemės...

Žodžiu, man nusibodo rašyti apie visus tuos varikliuko "navarotus", kaip pasakytų mano kolegos iš Rusijos. Vis tiek pusės to, ką jie prižada, mes nepamatysime, o jei ir pamatysime, tai gali smarkiai nuvilti palyginus su tuo, ko laukėme ir ką įsivaizdavome. Ir apskritai man atrodo, be galo kvaila rašyti ilgus "*preview*" ("žvilgsnius į priekį") ir girti tai, ko nei pats, nei niekas kitas nėra matęs. Juk iš esmės mes giriame ir žavimės kažkokia iliuzija. Kad ir sakinys: "**Thief2** bus realizuotas 16-bitų paletėje". Manyčiau daugumai jūsų šis sakinys sukeltų tokią pat reakciją, jei jis skambėtų šitaip: "Thief2 kūrėjai žengė gana drąsų žingsnį ir padarė tikrą perversmą kompiuterinių žaidimų pasaulyje, įgyvendinę savo naujajame žaidime net 8-bitų paletę". Aš noriu pasakyti, jog užtektų man parašyti šiuos žodžius, ir dauguma jūsų (tikrai nesakau, kad visi, tiesiog dauguma) būtumėte naiviai prariję šią nesąmonę ir susijaudinę pasakotumėte savo draugams, kokie šaunūs tie vyrukai iš **Looking Glass**, sunkiu visam pasauliui laiku nepabūgę padaryti šį tą iš koto verčiančio. Šios pastraipos moralė: netikėk viskuo, kas į tiesą panašu.

Lok, stauk arba atjunk dirbtinį intelektą





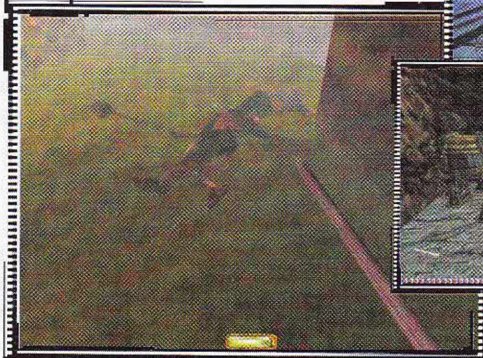
Jei kalbėti apie *gameplay'ų* (viskas, nusibodo, daugiau niekada tokio įgimto ir jau seniai į žaidėjų iš Vakarų sąmones įaugusio žodžio, kaip "Gameplay", nevadinsiu idiotišku ir nieko nesakančiu apie "žaidimo procesą". Mano galva, *gameplay'us* ir Afrikoje "geimplėjus"), apie jį turiu ne per daugiausia duomenų, tad tikriausiai teks palaukti vėlyvo pavasario ar ankstyvosios vasaros, kad sužinotume, o gal jau ir pamatytume ką nors konkretesnio. Dabar pasakysiu tik tiek, kiek žinau. Kūrėjai lyg ir nori supaprastinti žaidimo etapus ir perkelti **Thief2** veiks-

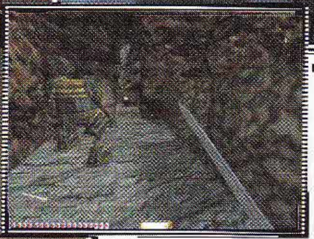
mą iš niūrių ir nuobodžių labirintų į pilis, sodybas ir panašius statinius. Taip pat žadama neįtikėtinai pakelti dirbtinio intelekto kartelę. Žaidimo pradžioje pasirinkę lengviausią sudėtingumo lygį skirtumo tarp pirmosios ir antrosios dalių gal ir nepajusite. Bet jums tereikia pasirinkti vieną iš aukščiau esančių sudėtingumo lygmenų, ir jūs pateksite į visai kitą erdvę, kurioje kiekvienas sargybinis savo pareiga laiko patikrinti, kodėl staiga užgeso deglas, arba pasidomėti, ar nesislepia kas nors spintos ar statinės šešėlyje. Sargybiniai bus apdovanoti sugebėjimu pasislėpti ypatingai įtartinose vietose, įžiebti užgesusius deglus, pakelti visus ant kojų, pastebėję įtartinas juodas dėmes ant kilimo, pasigedę iš servizo dingusio sidabrinio šaukštelio arba netyčia užtikę baseino dugne snaudžiantį kolegą ir pan.

Gerai, kad nuo šios inovacijos nepailgės vidutinio misijų įveikimo laikas. Taip, misijos nepailgės, tačiau padidės jų įvairovė. Jei teisingai supratau, misijų užduotys gali kisti, misijos eigoje gali atsirasti naujų užduočių. Mano nuomonė šiuo klausimu yra tokia: tegu daro ką nori, svarbu, kad žaisti būtų įdomu.

Atsiras ir naujų blogiukų,







kuriems sunaikinti reikės naujų ginklų rūšių. Ir apskritai daiktų arsenalas bus praplėstas. Pasak kūrėjų, tai daroma tam, kad padarytų iš Gareto geresnį vagišių, o ne transformuotų jį į iki ausų apsiginklavusio viduramžių superkario prototipą. Jei pamenate, pirmojoje žaidimo dalyje imtis ginklo vertėjo ir reikėjo tik pačiais kraštutiniausiais atvejais; antroje dalyje taip pat nieko iš esmės nauja laukti neverta. Žinoma, laukti galite, tik nieko nesulauksite. Nesulauksite, bet užtat pasirodysite labai madingi. Šiuo metu labai populiaru ir madinga laukti to, ko niekada nebus. Prisiminkite, kaip visi laukėte pasaulio pabaigos, tūkstantmečio klaidos, kuri apskritai pasirodė esanti didžiausia tūkstantmečio afera (netolimoje ateityje planuoju išdėstyti savo mintis apie tai viename iš savo straipsnių), dabar, lyg mums dar būtų negana, laukiame sąžiningo parlamento bei vyriausybės. Nelaukite — nepelningas tai užsiėmimas. Apie ką aš čia? Lyg ir apie inventorių. Žodžiu, atsiras keli nauji naudingi ir įdomūs dalykėliai, pavyzdžiui, "nuololinė" akis. Bus ir kitų įdomių daikčiukų, bet visus juos vardinti, juolab gilintis į jų paskirtį ir prasmę, neturiu ūpo.

Desertui — multiplayer režimas

Taip, tai tiesa. Tiesą pasakius, ši inovacija mane nustebino ir pradžiugino daug labiau nei visos kitos naujovės, tokios kaip patobulintas varikliukas ar "išdresiruotas" dirbtinis intelektas ir panašios blevyzgos. *Multiplayer'io* įvedimą laikau tikrai dėmesio vertu faktu. *Deathmatch* režimo, žinoma, nebus, tačiau tik įsivaizduokite, kaip bus linksma vieną kartą jau praėjus visą žaidimą žaisti jį dar ir dar kartą, bet jau kartu su keliais bičiuliais, planuoti organizuotus piniguočių buveinių plėšimus ir panašius dalykus. Man atrodo, kad turėtų būti visai įdomu.

Viskas, nusibodo

Na, atrodo, tai ir bus viskas, ką norėjau čia išdėstyti. Gal ir ne viskas, tačiau esminius dalykus tikrai paminėjau. Belieka tiktai laukti. Ačiū Dievui, laukti lieka ne taip ir ilgai. Bijau daryti kokias nors prognozes, tačiau manau, jog **Thief2** bus ne mažiau perkamas už savo pirmtaką. Man įdomu kas kita: ar bus jis toks pat įdomus, ar bus jis bemiegių naktų priežastis, ar pastumės mane dar kartą įslinkti į "Vilniaus" banką ir t.t. Žinau tik viena — nemėgstu aš tų nesibaigiančių pratęsimų. Pažiūrėkite, į ką pavirto **Tomb Raider** serialas. Dieve, apsaugok "Vagį" nuo panašaus likimo, neleisk jiems taip iš jo pasityčioti. O jeigu rimtai, aš nuoširdžiai tikiu **Thief2** projekto sėkme, nes **Looking Glass** nėra ta kompanija, kuri, atsiprašant, mala š*** ar mėgsta stovėti vietoje. Pirmasis **Thief**, **System Shock 2** ir apskritai visi kiti LG projektai yra tam geras įrodymas.

Tiek to, gana kliedėti, einu verčiau gerai išsimiegosiu...

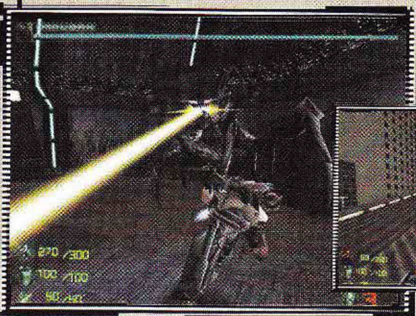
Alfonsas GREENpeace
dimalt@is.lt

SLAVE ZERO

Dar prieš šiam žaidimui pasirodant, buvo žadama, kad jame išvysime lyg iš japoniškos animacijos atkeliavusius gigantiškus robotus, besikaunančius ateities didmiestyje. Jie siautės miesto gatvėse, laipiodami per bet kurį jų kelyje pasitaikiusį pastatą arba jį triuškindami. Žaidime bus sudėtingos, aršios robotų dvikovos, prilygstančios arkadiniam **Sega** žaidimui **Virtual On**, žaidimo per tinklą elementai, kurių neturi net ir **Quake**, bei stiprus, traukiantis siužetas. Bet šlai **Slave Zero** išvydo "dienos šviesą" ir, pasirodo, tai paprasčiausias, nors ir gana gerai padarytas, veiksmo žaidimas, kuriame minėtų privalumų nėra nė kvapo.

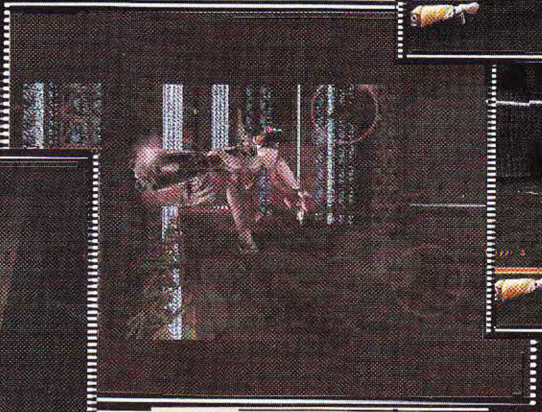
Iš pirmo žvilgsnio didžiausias **Slave Zero** privalumas yra tas, kad jame galima įsikūnyti į gigantišką, po miestą siautėjantį robotą. Deja, nors jūsų robotas dešimt kartų viršija vidutinio žmogaus dydį, miestas, kuriame jūs "siautėsite" yra mažų mažiausiai dvidešimt kartų aukštesnis ir tankesnis už Tokijų. Vienas į kitą panašūs ryškiai apšviesti dangoraižiai stiebiasi į dangų visiškai uždodami aplinkinį vaizdą. Šalia tokios monumentalios architektūros visiškai pradingsta jūsų gigantiškumo pojūtis ir jūs pasijuntate ne ką didesnis už paprasčiausią žmogų, išėjusį pasivaikščioti po miestą.

Nors **Slave Zero** kūrėjai bando gelbėti padėtį pripildydami miestą mažyčių žmogiukų ir mašinėlių, deja, visa tai nesuteikia reikiamos iliuzijos. Keliais važinėjantys automobiliai veikiau primena konvejeriu judančias nedideles dėžes. Žmonės atrodo kiek geriau nei mašinos, tačiau juda visai nenatūraliai ir, kas keisčiausia, visiškai nereaguoja į jūsų gigantišką, ugnimi besisvaidantį robotą. Aišku, jūs galite pagriebti bet kurį žmogų ar automobilį ir kur nors nusviesti, tačiau tam nėra jokios būtinybės, nebent jums tai teiktų kažkokį sadistinį malonumą.Be to, jūsų galingasis robotas gali griauti tik tam tikrus nedidelius pastatus, o dauguma dangoraižių lieka stovėti kaip stovėjusi.

















Žaidime yra penkiolika misijų ir dauguma jų sudarytos iš trijų atskirų dalių. Lygiai vystosi pagal griežtai numatytą tvarką. Netgi kai jūs einate miesto gatvėmis, judėjimo laisvė – tik iliuzija. Žaidime **Slave Zero** viskas vyksta pagal klasikinį trafaretą: eini į priekį, sunaikini grupę priešų, išsaugoji žaidimą, tada vėl kartoji viską, kol pasieksi lygio pabaigoje esantį "bosą".

Jūsų priešai nepasižymi ypatingu protingumu. Skirtingų rūšių priešininkų robotų veiksmai yra nesunkiai nuspėjami: vieni šaudo bėgdami link jūsų, kiti šaudo stovėdami vietoje arba skrisdami ir pan. Norint nugalėti, jums nereikės ypatingų taktinių gabumų – paprasčiausiai puolate ir pliekiate iš visko, ką turite po ranka.

Nepaisant visų šių trūkumų, **Slave Zero** vis dėlto verta žaisti. Nors **Slave Zero** nėra nei kuo nors ypatingas, nei novatoriškas, jis yra visai neblogas arkadinis žaidimas. Kova nėra labai sudėtinga, tačiau joje pakanka veiksmo ir akinančių sprogimų.

Jūsų robotas turi tris pagrindinius ginklus: kulkosvaidį, lazerį ir raketsvaidį. Žaidimo eigoje jūs galėsite tobulinti šiuos ginklus, kol jie taps neįtikėtinai galingi.

Tačiau pagrindinis **Slave Zero** privalumas – dvikovos su "bosais". Šiuolaikiniuose veiksmo žaidimuose dvikovos su "bosais" per daug supanašėjo ir tapo nuobodžios. Šiame žaidime kiekvieno lygio pabaigoje jūsų laukia kokia nors ypatinga užduotis: sunaikinti didelį, stipriai saugomą objektą arba tam tikrą laiko tarpą saugoti nuo užpuolikų vertingą instaliaciją ir pan. Kas trečiame lygyje jūs susikausite epinėje dvikovoje su gigantiškais priešo robotais. Šios kovos tikrai puikiai surežisuotos ir pilnos įtampos.

Taigi **Slave Zero** nepavadinsi ypatingu, juolab revoliuciniu žaidimu, tačiau tai pakankamai geras, solidžiai padarytas veiksmo žaidimas. Grafika ir garsas – aukščiau vidutinio lygio, bet ne išskirtiniai. Deja, **Slave Zero** negalima žaisti per tinklą. Todėl per dvidešimt ar daugiau valandų įveikę žaidimą, vargu ar grįšite prie jo.

Demondim

ACTION

P166, 32 MB RAM, 3D VIDEO

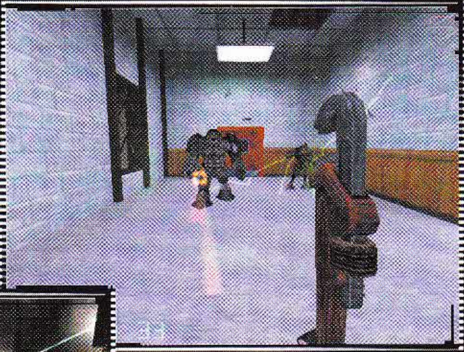
HALF LIFE
OPPOSING FORCE

... Na, ar atpažįstate šį ženklą? Ne? Tuomet jūsų "geimerio" statusas greičiausiai apsiriboja rekordais "Tetryje" ir šį puslapį galite praversti. Na, o visiems kitiems (kurie tikriausiai jau pajautė kraujo kvapą) pristatau OPPOSING FORCE arba HALF LIFE pratęsimą.

Pradėkime nuo pradžių. Įvadinis filmukas nėra labai įspūdingas – pro atvirą karinio malūnsparnio angą slenka kalnų masyvai, prieš nosį stypso prisukamas kareivėlis, kartojantis 3-4 tuos pačius judesius.. Staiga pasirodo kažkokie skraidantys juodi trikampiai, lazerių blyksniais nutraukdami kareivišką idilę. Po pirmo sprogimo atsiduri ant žemės, po antro – kažkokioje patalpoje, kur ir prasideda veiksmas. Skirtingai nei HL, nereikia vykdyti jokių paruošiamųjų eksperimentų – susirenki "šmutkes" ir pirmyn.

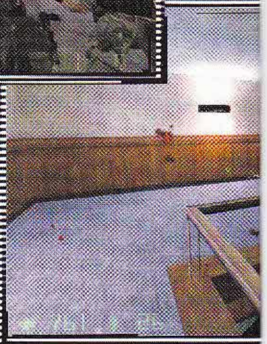
Pradžiugino pirmas susitikimas su apsaugos darbuotojais – puikaus įgarsinimo dėka jie pagaliau tapo panašūs į tikrus žmones. Įgiję slaviškus veido bruožus, kai kurie piktybiškai plepūs ir skirtingi – ne taip, kaip HL, kur visi buvo tarsi kažkokie WOODY ALEN'o klounai, tik kad be akinių ir jaunesni. Visi mielai pasirengę padėti, turi neblogą humoro jausmą, nepyksta, kai tvoji veržlėrakčiu kakton ir susirenki jų mantą :-))) Apie mokslinius darbuotojus to nepasakysi – liko tokie, kokie buvo – sausi, bailūs, zyziantys. Taip ir niežti rankos duoti lazda.

Dabar apie ginklus. Pirmas rastas įrankis – veržlėraktis – nuvylė. Sunkus ir tik spalvomis primenantis "linksmąjį" laužtuvėlį iš HL, kuriuo būdavo smagu kad ir šiaip sau barškinti per sienas ar smulkinti aukas. Buvau bepradėdąs burbėti, kad iš didelio rašto išeinama iš krašto, kad viskas blogai ir nepatogu, kai po kojomis pasipainiojo durklas, kuris funkcionavo lygiai taip pat, kaip ir "smagusis" laužtuvėlis. Tad rakto paskirtis liko visiškai simbolinė. OF kūrėjai nepatingėjo ir nusprendė gerbėjus palepinti ginklų gausa. Iš senųjų likę praktiškai visi, tik MAGNUM'ą pakeitė tokia pat galia pliekiantis pistoletas su lazeriniu taikikliu. Arbaletą pakeitė snaiperinis karabinas su optiniu taikikliu, kas įgalina vienu šūviu patiesti priešą, nepriklausomai nuo atstumo ir sužeidimo vietos. Kaip pamenate, naudojant arbaletą, reikėdavo laukti, kol strėlė pasieks tikslą, dėl to ši relikvija tolimoje mobilioje kovoje buvo praktiškai nenaudojama. Dar pastebėjau, kad jei neišjungus optinio taikiklio perjungiamas kitas ginklas, taikiklis kartais išlieka. Taip ir nesupratau, ar čia kūrėjų spraga, ar toks sumanymas. Tiesa, nebėra abiejų rūšių lazerių, vietoj jų atsirado ginklas grėsmingu pavadinimu "BLACK MESSA", šaudantis žaibuojančiais rutuliais, o paspaudus "turbo" mygtuką, nei iš šio, nei iš to kur nors teleportuojantis. Kokio nors dėsningumo taip ir nepastebėjau. Beje, šis ginklas taipogi veikia ne žaibiškai, todėl apsimoka jį naudoti prieš stacionarius arba lėtai judančius taikinius, nors tikslus pataikymas ir nėra būtinas. Atsirado sunkusis kulkosvaidis, į kurį iš pradžių kreivai žiūrėjau, bet po to pastebėjau, kad jo kulipkų labai nemyli naujai atsiradę vienaakiai monstrai. Tripirštę žnyplę, šaudančią musytėmis ar širšėmis, ar dar kokiu nors šlamštu pakeitė praktiškai tokia pat letena, tik šūviai "neberikošetuoja" nuo kliūčių. Atsirado kažkoks inkščiantis gyvis, kažkas tarp kalmaro, medūzos, undinės ir dar velniai žino ko, kuris šaudo geltonais skystais "kakio" gabalais. Ar pamenate raudonus žiauturus, prikibusius prie lubų ir išleidžiančius savo lipnų liežuvį? Tai va, dabar toks







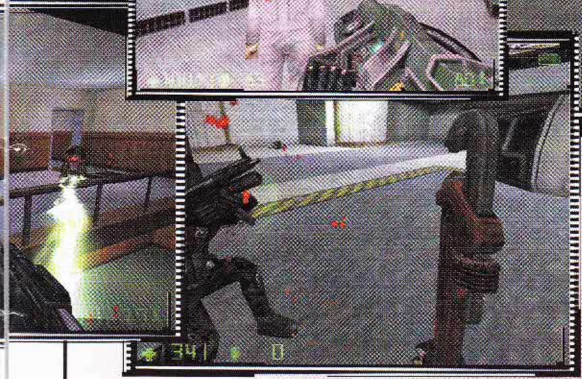


pat gyvis yra ir nešiojamas. Eini sau tuneliu, o toks mielas padarėlis styro prieš nosį ir leidžia malonius garsus – kriuksi, riaugėja. Esant reikalui, galima prisitraukti artyn kokį nors lakstantį pagranduką, nes liežuvis gali tęstis iki begalybės ir nebūtinai į apačią. Pagrindinis šio daikto tikslas – padėti persikelti iš vienos vietos į kitą. Kaip tai daroma, paliksiu išsiaiškinti patiems. Patikėkite, labai lengva nebus :-)

Dar vienas neesminis skirtumas – žaidimas tamsoje. HL turėjome žibintuvėlį, o OF turime naktinio matymo prietaisą, kurį įsijungus viskas patampa žalia-žalia ir neryšku. Mano nuomone, žibintuvėlis yra tikrai geriau, bet kadangi abu variantai yra pakankamai tikroviški, tad palieku







spręsti jums. Strykteléjęs vandenin maloniai nustebau – vanduo banguoja ir pagaliau nebesijauti besiiriąs per celofaną, kaip kokiame nors 70-ųjų metų tarybiniame lėliniame multike. Aptikau ir nemalonių siurprizų – pvz., po granatos sprogimo nelieka jokių žymių, kaip, beje, ir šlapių pėdsakų bei įvairių nuolaužų. Apie tai, kad nelieka kulkų žymių, aš net nebešneku. Na, kur gi tai matyta?! Pašalinių daiktų mobilumas yra išlikęs toks pat, daug ką galima sudaužyti ar pajudinti, bet vis tik ne tiek, kiek norėtųsi – nieko pikto negalvodamas, norėjau "sutvatinti" vazoną su nediduku žaliuojančiu ūgliu, bet išgirdau tik metalinį žvangesį. Ir pikta, ir juokinga (jei norite pasijusti tikrais vandalais, padaužykite vitražus žaidime MORTYR :-o)

OF spalvinis kontrastas yra didesnis nei HL, spalvų žaismas ir erdvių kaita šiek tiek primena senuką UNREAL. Pačios erdvės abiejuose žaidimuose iš esmės dubliuojasi, tik OF jos yra sudėtingesnės, todėl labiau džiugina akį. Užėjęs kur nors, kur reikia ne tik bukai pliekti į visas puses, o dar ir atlikti kokį nors darbelį, daugmaž visuomet susiorentuoji, ką reikia padaryti. Lygiai (kurių yra 12) nėra painūs, pasiklysti nėra kur, ypač jei esi perėjęs HL ir nesiblaškai it beprotis iš vieno kampo į kitą. Kad žaidimas neatrodytų medumi teptas, vienas lygis vadinasi





"nėra veiksmo". Pavadinimas visiškai atitinka žaidimo stilių. Pasiruoškite puodelį su valerijonu ir įsivaizduokite, kad žaidžiate QUEST tipo žaidimą. Mažytis patarimas – atminkite, kad įgijote akrobatinių sugebėjimų ir kad sugebate sliuogti bei eiti virve ir įvairiais laidais.

Taipogi atsirado naujų monstrų, kurių DI didesnis nei jų giminaičių iš HL. Tai kengūros dydžio spygliuoti padarai, kurie yra gana greiti ir ypač pavojingi artimoje kovoje, bet gali pakenkti ir iš toliau, svaidydami dyglius. Nusišauna gana lengvai. Mėgsta be garso užpulti iš už nugaros. Dar yra milžiniški vorai, kurie dažniausiai gyvena ne po vieną ir kur tamsu. Tūno tyliai ir tvoja žaibais, kai mažiausiai to tikiesi. Nukalti šias šlykštynes yra ganėtinai sunku (ypač nemėgsta "BLACK MESSA"), o ir bėgioja jos tokiu pat greičiu kaip ir jūs. Dažniausiai pasitaikantys padarai – vienaakiai pusiau humanoidai, gudrumu nenusileidžiantys žmonėms, turintys ir kažkokio gelsvo dumblo gabalėlių (*a la* granatų), taipogi nešiojamą šaudantį vabalą, kuris po šeimininko mirties dar kokias dešimtį sekundžių įkyriai siūlo jums savo draugystę, stengdamasis užšokti. Šie mieli vienaakiai lydės jus visą žaidimą ir tikrai pridarys nemažai rūpesčių. Kažkokiame rūsyje buvau aptikęs neaiškių lervų, bet jos buvo tik epizodinės ir didelių rūpesčių nesukėlė. Visi kiti gyviai jau bus pažįstami iš HL.

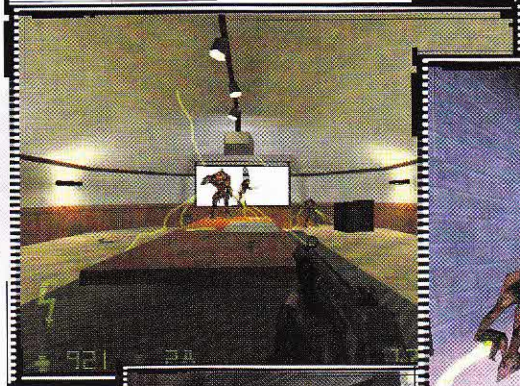
Kita priešų kategorija – kariai. Kaip pamenate, HL buvo kovotojai, apsivilkę kamufliažu, kurie vos pastebėję imdavo pliekti į jus. Tai va, dabar šie kareivos yra tik kaip specialaus elitinio būrio pagalbininkai ir netgi ne visada galima juos sunaikinti – nebaigsite žaidimo. Beveik visi iki vieno yra nepataisomi plepiai. Jei kažkur

šalia teks pabūti ilgesnį laiką, gali įsiskaudėti galvą, nes tauškalai periodiškai kartojasi. Kai kurie netgi apsidžiaugia tave pamatę, kviečia arčiau, tačiau vos priėjus pradeda pliekt iš ko Dievas davė. Labai smagu. Ar pamenate žydraakes merginas – nindzes iš HL? Taip? Tai va, į kovą atvyko jų broliai, tik kur kas geriau ginkluoti – su automatais, granatomis, snaiperiniais šautuvais ir pan. Kai kurie – su naktinio matymo prietaisais. Jie ir bus pagrindinis priešas – velniškai taiklūs, greiti, išdarinėjantys įvairius triukus, artimoje kovoje galintys išjungti smūgiu į galvą, gudrūs, beveik niekada nestovi nugara ir dažniausiai sugeba atidengti ugnį pirmieji.

Kas dar mane labai nudžiugino? Tai, kad pabuvimas kituose pasauliuose sumažintas iki minimumo – tik viena erdvė, ir ta įkišta greičiausiai dėl to, kad kūrėjai norėjo nudžiuginti akį gražiais vaizdais. Nežinau, gal kam nors ir patinka valandų valandas stypsoti ant kokio nors š... gabalėlio, beviltiškai bandant peršokti ant kito tokio pat, norint pasiekti teleportą. Man – ne. Klaviatūrai – taipogi.

OF yra visiškai simbolinė metro stotis. Palyginus su HL, važiuoti teks labai nedaug. Gal ir gerai, čia juk FPS stiliaus žaidimas, o ne simuliatorius pradedantiesiems mašinistams. Praktiškai nebeliko veiksmo po vandeniu, ko netrūko HL. Asmeniškai man tai irgi nekėlė pasigėrėjimo, nes reikėdavo žiūrėti, kad nepritrūktų oro, neveikdavo praktiškai visi ginklai, o jei dar pasitaikydavo pora ryklių, kova virsdavo isterišku blaškymusi ir pliekimu į visas puses, o pergalė dažniausiai asocijuodavosi su loterijos laimėjimu. HL ir OF vandens lygiai nėra tokie pat kaip senajame DUKE NUKEM, kur gali kaip strutis iškišti galvą iš vandens ir tapsi nepasiekiamas povandeninėms baidyklėms. Čia, iškišęs makaulę įkvėpti gaivaus oro gurkšnio, gali labai greitai atsisveikinti su kai kuriais gyvybiškai svarbiais organais.

Susidaro įspūdis, kad OF kūrėjai atsižvelgė į vartotojų pageidavimus ir sumažino epizodus, kurie nevisai derinosi prie bendro konteksto. Galbūt OF yra mažiau techninių užduočių, bet tai netrukdo žaidimui išsiskirti iš bendros masės "atėjau, pamačiau, nušoviau" žaidimų. Galbūt OF yra šiek tiek trumpesnis nei HL, o gal taip tik pasirodė, nes kai įsijauti, laikas lekia nepastebimai. Pvz., aš prasėdėjau prie kompiuterio nei valgęs, nei gėręs ištisą parą. Tiesa, ne be pasekmių – po to prisėdęs prie televizoriaus, kuris tuo metu rodė kažkieno kojas, instinktyviai pradėjau ieškoti pelės, norėdamas pažiūrėti, kas yra aukščiau, o išėjęs į laiptinę porą sekundžių slinkau pasieniu, baimindamasis, kad gali iššokti eilinė baidyklė.

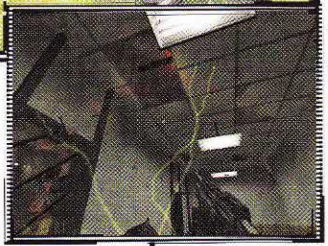








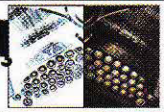




Na ką gi, laikas, kaip sakoma, suvesti galus. Mano manymu, OF nusisekė. Abu žaidimai (HL ir OF) turi tiek daug panašumų, kad būtų galima juos sujungti į vieną. Ir tuo pačiu skirtingi, nes visgi yra nemažai naujovių. HL fanai laukė pratęsimo ir jį gavo. Juk jei OF labai skirtųsi nuo HL, ar jis pateisintų gerbėjų lūkesčius ir ar jis iš viso galėtų vadintis HL pratęsimu, o ne kokiu nors nauju pavadinimu?

Patarimas "seniems vilkams" – patiko HL, patiks ir OF – nosies prie monitoriaus tikrai nekrapštysite. Galite drąsiai pirkti. Patarimas naujokams – siūlyčiau pirmiau sužaisti HL, o po to kad ir tą pat minutę pasileisti OF, kad netektų, kaip jau man buvo, bukai spoksoti į ekraną ir įtūžusiai burbėti: "Na kodėl gi jis baigėsi?!." Na, o visi kiti, praėję ir HL, ir OF, gali tikėtis pratęsimo, kurio perspektyva neleidžia abejoti finalinis filmukas. Lauksime...

BikeR



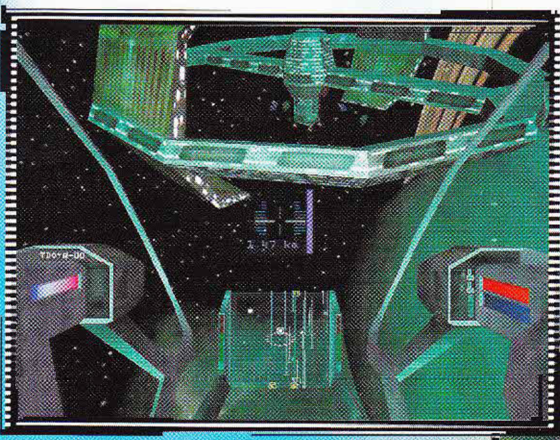
P200, 32 MB RAM, 3D VIDEO

X – BEYOND THE FRONTIER

Vokiečių kompanijos **Egosoft** sukurtame žaidime **X – Beyond the Frontier** jūs vadovaujate *X Prototype* – pirmajam žemės kosminiam laivui, galinčiam skristi šviesos greičiu. Deja, pirmojo bandomojo skrydžio metu kažkas atsitiko, ir jūs netikėtai atsiduriate tolimoje ir visiškai jums nepažįstamoje galaktikoje. Jūsų beginklį ir neapsaugotą laivą suranda Teladi ateivių rasė, kuriuos labiausiai domina tik pelnas bei komercija. Jie aprūpina jūsų laivą pagrindinėmis apsaugos sistemomis, sensoriais, kurių padedami galite keliauti tarp žvaigždžių sistemų, bei duoda jums pradinį kapitalą prekėms nusipirkti. Tačiau visa tai jūs gaunate ne veltui ir šią nemažą skolą jiems teks grąžinti.

Taigi jūsų nuotykiai prasideda tuo, kad jums reikia kažkokiu būdu uždirbti pakankamai pinigų, kad grąžintumėte Teladi skolą. Nors žaidime yra siužetas, griežtai jo laikytis jūsų niekas neverčia. Tiesą sakant, galima pagalvoti, kad žaidimas jus netgi skatina visiškai nekreipti dėmesio į siužetą. Jūs, kiek tik norite, galite tirti virtualaus kosmoso platybes, pirkti ir parduoti įvairiausias prekes, kovoti su piratais ar blogiukais ateiviais ir netgi įsigyti bei tvarkyti savo nuosavas kosmines gamyklas ir kasyklas. Bėgant laikui, jūs galite sukurti masyvią finansinę imperiją.

Daugumą svarbiausių žaidimo aspektų žaidimo kūrėjai paliko išsiaiškinti patiems žaidėjams. Netgi prie žaidimo pridėtoje plonytėje instrukcijoje paaiškinti tik kai kurie žaidimo ypatumai. Kaip įsigyti gamyklas ir kasyklas, jums teks aiškintis patiems. Taip pat jums teks išmokti samdyti krovininius laivus ir naikintuvus, kurie aptarnaus bei saugos jūsų nuosavybę. Jums reikės sužinoti, kur nusipirkti geriausias gynybines sistemas, galingiausius ginklus bei įvairiausias prekes. Taigi jums teks išeikvoti galybę laiko



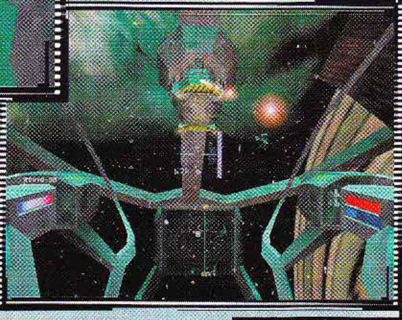
ieškant būtiniausių dalykų. Tačiau panašu, kad palikti žaidėją nežinioje buvo visiškai sąmoningas žaidimo kūrėjų sprendimas. Juk keliavimas ir nežinomų kosmoso platybių tyrinėjimas yra viena iš **X – Beyond the Frontier** ypatybių. Jeigu per pirmąjį žaidimo pusvalandį jums neįgris kietas **X – Beyond the Frontier** tempas, visiškai įmanoma, kad jums patiks keliauti po neištirtas žvaigždžių sistemas. Žaidime yra virš 50 žvaigždžių sistemų, kuriose gyvena šešios skirtingos rasės. Kiekviena jų turi savo įtakos sferą ir tik jai būdingą kosminės srities dizainą. Nors rasės turi kai kurių bendrumų, iš esmės jos labai skirtingos.

Laimei, norint užsidirbti pinigų, jums visiškai nebūtina keliauti iš vienos žvaigždžių sistemos į kitą, kaip **Elite** ar **Privateer**. Pavyzdžiui, galite pirkti energijos kaupiklius kurios nors planetos jėgainėje ir parduoti toje pačioje žvaigždžių sistemoje esančiai gamyklai arba kasyklai. Tai jums sutaupytų daug laiko, nes žaidimo pradžioje neturite laiko greitintuvo (jį teks nusipirkti atskirai) ir keliavimas užima nemažai laiko.

Pažaidę maždaug valandą, galėsite aprūpinti savo laivą pora lazerių, dideliu skyriu kroviniams, navigaciniu kompiuteriu bei laiko greitintuvu. Sėkmingai prekiaudami, gana greitai galėsite surinkti pakankamai pinigų nuosavai jėgainei ar kokiai kitai instaliacijai. Jeigu savo instaliacijas ginsite nuo *Xenon'ų* laivų antpuolių ir aprūpinsite būtinais ištekliais, greitai praturtėsite. Didesnėms instaliacijoms galėsite nupirkti krovininius laivus. Kol užteks pinigų, jie automatiškai atskraidins būtiną išteklių kiekį. Tada jums tik liks nustatyti galutinio instaliacijos gaminamo produkto kainą ir stebėti, kaip auga pinigai.

Deja, skirtingai nei **Elite**, jūs negalite parduoti savo laivo ir nusipirkti naujo. Tačiau jūs galite jį visapusiškai ištobulinti įvairiausiais naujais įrengimais, kol galiausiai jis galės konkuruoti su galingiausiais galaktikoje kariniais laivais.

Kovos žaidime nėra visiškai beviltiškos, tačiau puikiomis jų taip pat nepavadinsi. Akivaizdu, kad žaidimo kūrėjai pagrindinį dėmesį skyrė prekybai ir galaktikos tyrinėjimui,

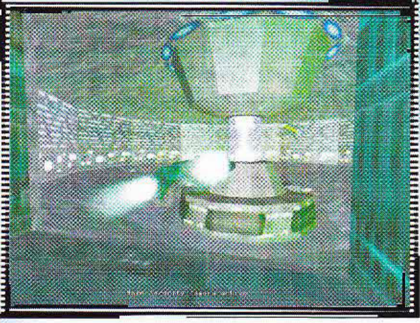


nes kai kurie kovos elementai atrodo neišbaigti. Piratų laivai, kuriuos sutiksite praktiškai kiekvienoje žvaigždžių sistemoje, nesugeba rimčiau pasipriešinti, nors jūsų sensoriai perspėja apie juose esančius masyvius energetinius skydus ir galingus lazerius. Šie nepaslankūs transporto laivai praktiškai nesigina. Vienintelė jų kovos taktika – taranavimas. Šis savižudiškas elgesys – tai prasto dirbtinio intelekto programavimo pasekmė. Dauguma laivų net neieško patogesnės pozicijos, nemanevruoja bandydami pataikyti į jūsų laivą savo lazeriais. Tuo tarpu jums efektyviai gintis ar pulti, kaip nekeista, trukdo grafiniai efektai. Pagrindinis žaidimo grafikos trūkumas – grafiniai kosminių kovų efektai visiškai užgožia vaizdą.

Kai kurių trimačių kosminių laivų bei instaliacijų modeliai puikiai detalizuoti ir gražiai animuoti. Tačiau dauguma kosminių laivų modelių yra supaprastinti ir sudaryti iš gana nedidelio daugiakampių kiekio. Turint omenyje apskritai puikią žaidimo grafiką – puikius šviesio efektus, detaliai atvaizduotas besisukančias planetas – šie gana grubiai atlikti laivų modeliai išsiskiria bendrame puikiame fone savo blyškumu.

X–Beyond the Frontier turi ir dar šiokių tokių trūkumų. Netgi savo pačių instaliacijose negalite išsaugoti žaidimo. Taip pat yra kai kurių netikslumų ir nelogiškumų su prekyba.

Nežiūrint visų šių problemėlių, žaidimo privalumai žymiai viršija trūkumus. Jeigu su ilgesiu prisimenate **Elite** ir **Privateer** laikus, šis žaidimas yra skirtas jums. **X–Beyond the Frontier** yra vienas iš tų žaidimų, kurie ilgam apsigyvena kietajame kompiuterio diske. Nemanau, kad šis žaidimas patiks visiems be išimties, bet tie, kurie jį pamėgs, pamėgs ilgam.



Demondim

NOX ŠALIS

Žmonių ir nekromancerių žemė

Žaidimas, kurį žaisime, kol laukiame Diablo II

Dviejų rasių nesantaika

NOX pietuose gyveno žmonės, o šiaurėje – nekromanceriai, užsiimantys juodąja magija ir sugebantys atgaivinti bei valdyti mirusiuosius. Nors žmonėms ir nekromanceriais pasidalijus įtakos sferas ir užimamas žemes ilgam įsivyravo taika, šis susitarimas tarp konkuruojančių rasių buvo trapus ir nenatūralus. Vieną dieną taika turėjo sprogti kaip muilo burbulas. Taip ir atsitiko. Nekromancerių būrys įsiveržė į šiaurines žmonių teritorijas. Ataką vargais negalais pavyko atremti, tačiau abi pusės turėjo didelių nuostolių. Žūtbūtinis susidūrimas tapo neišvengiamas. Surinkę kariuomenę žmonės smogė atsakomąjį smūgį. Jų tikslas buvo visiems laikams susidoroti su nekenčiama rase – varžove. Po nuožmaus karo visi nekromanceriai buvo išžudyti. Liko tik viena mergaitė, dar visiškai kūdikis, kurios žmonės pasigailėjo ir atidavė auklėti ograms. Bet šito jiems daryti jokiu būdu nederėjo. Praėjus keliolikai metų Hecubah – toks gabios merginos vardas – nutarė atkeršyti už savo žuvusius protėvius ir uoliai ėmėsi gaivinti nekromancerių magiją. Jos galia ir įtaka vis stiprėjo. Šalies šiaurėje brendo permainos.

Į tokią šalį atsitiktinai iš dabarties patenka mūsų pagrindinis herojus Džekas. Mūsų minėta jaunoji nekromancerė tobulino savo burtus. Per klaidą atsitiko taip, kad jos magijos dėka susidarė teleportinis kanalas į šių dienų pasaulį. Nieko nenutuokiantis ir besilsintis savo bute prie televizoriaus vargšelis Džekas buvo tiesiog įsiurbtas į jį. O toliau kaip pasakoje – vaikinas pasijuto krentantis debesyse ir būtų mirtinai susiplojęs į paplotėlį, tačiau likimo ironija – pro šalį beribiame oro vandenyne skrido vienišas viduramžių oro laivas, ant kurio denio ir nukrito Džekas. Storasis laivo kapitonas, palaikęs jį piratu, jau nutarė vargšelį kaip reikiant aptalžyti su po ranka pasitaikiusiais metaliniais žiūronais, tačiau vargais negalais Džekui pavyko išsisukti ir paaiškinti, kad jis nieko blogo daryti neketina (gerai, kad NOX šalyje bent žmonės supranta angliškai). Mainais už per teleporterį įtrauktą televizorių karingasis kapitonas sutiko mūsų herojų pristatyti į artimiausią miestą. Čia ir prasideda mūsų herojaus vargai.

Trys kariniai luomai





Ilgo ir kruvino karo su nekromanceriais metu žmonių pusėje susiformavo trys kariniai luomai: kariai (angl. – *warriors*), burtininkai (angl. – *wizards*) ir kerėtojai (angl. – *conjurers*). Kiekvienas luomas specializavosi tam tikrose srityse, kuriose ir pasiekė didžiausių laimėjimų.

Kariai išsiskyrė iš kitų didele jėga, ištverme ir vikrumu. Jie įvaldė įvairiausius šaltuosius ginklus, naudojosi šarvais. Tikrų burtų kariai nemokėjo, bet turėjo kitų unikalių savybių – pavyzdžiui, prireikus jie mokėjo tyliai sėlinti arba sušukti galingą kario riksmą (angl. – *war cry*), kuris mūšio metu trumpam apsvaigindavo priešą. Taip pat kariai naudojosi magiškų galių turinčiais ginklais ar daiktais.





Burtininkai geriausiai šalyje įsisavino įvairias magijos rūšis, spęsdavo gudrius magiškus spąstus, tačiau buvo fiziškai silpniausi ir pažeidžiamiausi, nes nenaudojo šarvų bei daugelio įprastų ginklų, išskyrus įvairias lazdas ir skeptrus. Savigynai jie ištobulino įvairius gynybinius burtus.

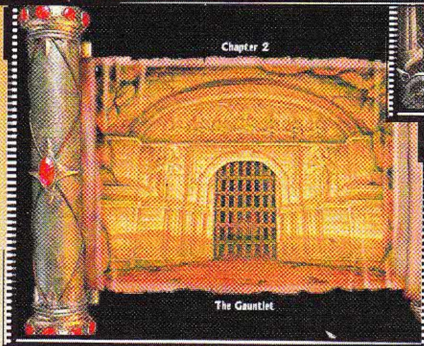
Kerėtojai išmoko apžavėti įvairias būtybes, kad jos jiems paklustų. Jie sugebėdavo taip paveikti priešus, kad jie kaudavosi kerėtojo pusėje. Beje, kerėtojai vieninteliai mokėjo šaudyti iš lanko ar arbaleto.

Pirmieji kario nuotykiai NOX šalyje

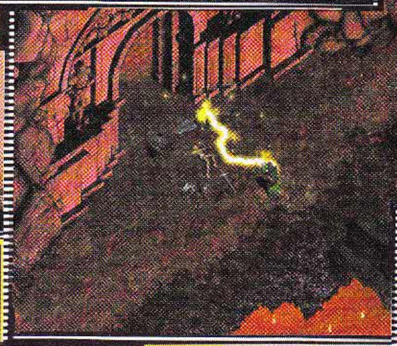
Papasakosiu pirmuosius įvykius bei įspūdžius mūsų herojaus akimis. Trumpai pasvarstęs, pirmąją savaitę pasirinkau paprasčiausią, kario, profesiją. Šaunusis oro laivo kapitonas išlaipino mane netoli miesto ir davė pirmuosius patarimus. Tik pradėjus žaisti labiausiai krenta į akis, kad mūsų veikėjas mato ne visą jį supančią aplinką, o tik tą jos dalį, kurios neužstoja sienų kampai ar kokie nors dideli daiktai, pavyzdžiui, kolonos. Visa kita skendi juodoje tamsoje.

Vaikščioti išmokau nesudėtingai – reikia tik laikyti paspaustą dešinį pelytės klavišą norimoje ekrano vietoje. Herojus klusniai eina kursoriaus link, o jei atstumas didesnis – jis susirietęs skuodžia visu greičiu. Nors tai ir atrodo nesolidžiai bei kiek komiškai, tačiau greita ir paprasta. Sąveika su įvairiais išoriniais objektais irgi nekomplikuota. Aha, pamačiau šalia padėtus du raudonus obuolius. Kodėl gi nepaimti gero daikto, gal pravers ateityje? Nuvedus kursorių virš vaisiaus, rodyklė pakeičia formą, o pats daiktas apibrėžiamas mėlynu apskritimu. Dabar spustelėjus kairįjį klavišą obuoliai paeiliui kaipmat atsiduria mano krepšyje. Kiek turime obuolių, matosi nedideliame langelyje, kuris yra dešiniajame apatiniame ekrano kampe. Maistas reikalingas atstatyti prarastoms mūšio metu gyvybinėms jėgoms, pavaizduotoms raudonu skysčiu, esančiu vertikaliame inde ekrano dešinėje.











Einant miesto link mane užpuolė iš kažkur atskridęs šikšnosparnis. Jį lengvai pasiunčiau į dausas keliais taikliai kardo kirčiais – užteko tik porą kartų paspausti kairįjį pelytės mygtuką. Prieš dvesiant virš jo dar atsirado geltoni į dangų kylantys skaičiukai, rodantys kiek gyvybės taškų prarado "plėviasparnis". Herojui mūšio metu padaryta žala rodoma raudonais skaičiukais. Labai patogu ir informatyvu. Beje, panašu, kad smogiant labai taikliai užsimoti ir nereikia, ašmenys tiesiog patys randa auką. Puiku.

Klaidžiojant po šalį, ypač miške, kur einant pagrindiniu keliu per medžių šakas galima nepamatyti siauro prie lobių vedančio takelio, labai pravers ir žemėlapis, nes toje vietoje jame pamatysite nutrūkusią "koridoriaus" liniją. Būkite atidūs, žaidime kai kurios uolos (sienos) yra netvirtos ir stipriau trenkus subyra – ten dažnai galima rasti įvairių daiktų.

Pagaliau pasiekiau miestelį. Prie vartų stovėjo į ilgas kalbas nesileidžiantys sargybiniai. Mūsų trumpo pokalbio tekstas pasirodė ekrano apačioje. Beje, galima nustatyti opciją, kad visus dialogus kompiuteris įgarsintų, nors kažkodėl žaidimo pradžioje ši savybė buvo išjungta. Šalia langelio, kuriame pasirodo tekstas, yra mygtukas. Jį paspaudus dialogas įgarsinamas pakartotinai. Besimokantiems anglų kalbos tai patiks, nes leis praturtinti ne tik naudojamų žodžių atsargą, bet ir išmokti šių žodžių tarties.

Mieste be didesnio vargo suradau laivo kapitono nurodytą žmogų (tiksliau jis pats priėjo prie manęs), kuris pasisiūlė padėti įstoti į karių broliją. Aišku, prieš tai buvo privalu atlikti jo užsakymą. Reikėjo nueiti į obuolių sodą ir pagauti vieną tokį nedorą padarėlį – su didele galva ir panašų į mažą vaikėzą, taikliai besimėtantį akmenimis (ši padarų rūšis originale pavadinta – *urchins*). Buvo išlieta nemažai prakaito, kol jį nudėjau, nes, pasirodė, nepaisant žemo ūgio, jo kojos buvo labai miklios, o mėtomi akmenys ne kartą bumbtelėjo mano kariui tiesiai į kaktą.

Įvykdžius šį nedidelį darbą man atsivėrė didžiausio pastato mieste durys, kur buvo įsikūrusi karių brolija. Čia pat teko išlaikyti stojamąjį egzaminą – pereiti visokių pinklių ir priešų pilnus treniruočių kambarius. Egzaminas nebuvo per daug sudėtingas ir pagaliau mano herojus – karių brolijos narys. O šia proga ir pirmoji rimta užduotis – nuvykti į Ix miestą ir išvalyti kapines nuo ten įsikūrusių jau mums pažįstamų urchinų. Ten ir palikime mūsų herojų, desperatiškai mėginantį išgaudyti į visas puses išsibėgiojančių urchinų gaujas, ir persikelkime į kito, bene labiausiai neįprasto veikėjo – kerėtojo kūną.

Kerėtojas – žvėrių valdovas

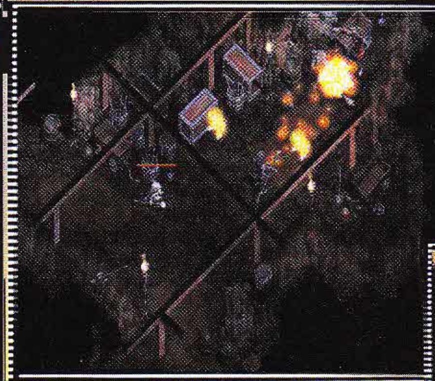
Pasirinkus kerėtojo luomą, starto vieta pasikeitė. Šį kartą oro laivas nusileido netoli nuo kerėtojų miesto trumpu pavadinimu – "Ix", o vietoj kardo mūsų herojus įsigijo ilgą lazdą su storu gumbu gale. Jos aprašyme pasakyta, kad lazda puikiai tinka ne tik įvairių skrynių atidarymui ar akmenų ridenimui, bet ir įvairaus plauko monstrų kaukolių atvėrimo "operacijoms".

Šalia raudono gyvybės indo ekrano dešinėje atsirado dar vienas indas, pilnas burtams reikalingo mėlynos spalvos skysčio (manos). Išsekus jos atsargoms, lengvai "pasikrauti" galima atsistojus greta spinduliuojančių magišką energiją melsvų kristalų. Žaidime jų rasite beveik kiekvienoje kryžkelėje, požemiuose bei visuose miestuose. Kad taip su automobiliu degalinėje atsistojus šalia kolonėlės – "pasikrovei" per atstumą benzinu ir važiuoji toliau nieko nemokėdamas.

Tiesa, jei teks kariauti tose vietose, kur melsvųjų kristalų trūksta, iš anksto reikėtų pasirūpinti ir tokios pačios spalvos buteliukais, kurie irgi yra pripildyti burtininkams ir kerėtojams reikalingos energijos. Jei prakalbome apie visokius buteliukus, tai žaidime jie yra trijų rūšių: jau minėti mėlynieji, raudonieji – atstatantys gyvybę ir žalieji – gydantys apsinuodijimus. Kariui mėlynųjų buteliukų neprireiks, todėl jis galės juos parduoti ir už uždirbtus pinigus nusipirkti jam reikalingo maisto – obuolių, mėsos ar vyno. Perspėju – alkoholis kenkia jūsų sveikatai. NOX'e šių principų labai svarbu laikytis mūšio metu, nes žmogus apsvaigsta ir negali kovoti, todėl vyną gerkite tik ramioje aplinkoje.

O dabar grįžkime į miestą pas mūsų herojų. Tik atvykęs jis tapo neeilinio įvykio stebėtoju. Lyg iš po žemių atsirado nekromanceris ir užpuolė ėjusius gatve žmones. Sumurmėjęs kažkokį užkeikimą jis vieną iš miesto gyventojų pavertė dideliu voru. Gyventojai ėmė jį vytis, tačiau nekromanceris tiesiog išgaravo ore.

Šis voras savo voratinklį surezgė vyriausiojo miesto vado namuose. Dabar visokių šlykščių gyvių bijantis vadas kategoriškai atsisako išeiti iš savo apartamentų. Štai ir pirmoji užduotis – surasti už miesto gyvenantį kerėtoją ir atvesti jį šiai problemai išspręs-



ti. Iš anksto galiu pasakyti, kad šią užduotį teks atlikti pačiam, o kerėtojas tik duos pirmąjį "pergamentą", leidžiantį apžavėti vorus.

Dabar pakalbėkime apie kerus, leidžiančius kerėtojui savo valiai pajungti kitas būtybes. Visų pirma, būtina turėti "pergamentą", aprašantį būtent šį dievo sutvėrimą, o antra — nemažai manos atsargų. Iš viso kerėtojas gali valdyti du didesnius arba keturis smulkesnius padarus. Jis gali nurodyti savo pavaldiniams sekti paskui ir ginti savo šeimininką (angl. — *escort*), pasilikti nurodytoje vietoje ir ją saugoti (angl. — *guard*) ar savarankiškai medžioti (angl. — *hunt*). Nusibodusį pavaldinį galima lengvai ir be pėdsakų sunaikinti (angl. — *banish*), kad atsirastų laisvos vietos kitam sutvėrimui.

Ne tik kerėtojai, bet ir kiti herojai gali išmėginti malonumą valdyti žvėris, nes išėjus iš Ix miesto pro pietinius vartus už 200 "žalių" galima nusipirkti vieną ar net kelis prijaukintus ir išdresuotus vilkus. Pasijusite, kaip filme "Žvėrių valdovas".

Iš pradžių ši žaidimo naujovė atrodo labai įdomiai, tačiau vėliau ji kartais ima kiek varginti, nes pastoviai tenka laukti atsiliekančių pavaldinių, ypač jei jie iš prigimties nėra labai greiti. Tačiau jei mėgstate didelę kompaniją ir naujoves arba norite herojaus — kovotojo su tam tikromis magiškomis galiomis — kerėtojo personažas kaip tik jums. Norėtųsi perspėti, kad vaikštant su keliais parankiniais žaidimas "sukasi" kiek lėčiau. Tai ypač jaučiasi žaidžiant kompiuteriu, kurio parametrai artimi minimaliems žaidimo reikalavimams.

Burtininkų luomas

Žaidimo apžvalga būtų nepilna, jei nors trumpai neaptartume burtininko asmenybės. Burtininkas turi daug bendrų savybių su kerėtoju, netgi tokie patys yra kai kurie naudojami užkeikimai. Jeigu kerėtojas galėjo vilkėti kad ir odinius šarvus, tai burtininkas vien tik savo ekipiruote ir fizine galia pasikliauti visiškai negali. Skirtingose situacijose jį gelbsti tik įvairiausi burtai — tiek gynybiniai, tiek puolamieji. Numatyta, kad žaidėjas gali pats sudarinėti net trijų skirtingų burtų kombinacijas, kurios atliekamos vienu klaviatūros paspaudimu. Perskaičius dar vieną to paties burto knygą, jo galia sustiprėja.





Kiekvienas herojus žaidimą pradeda vis kitoje vietoje. Burtininkas išlaipinamas kažkokio didelio vandens telkinio pakrantėje, netoli būsimojo žilabarzdžio mokytojo namų. Tačiau toliau nepasakosime pirmųjų Džeko žingsnių, o paliksime tai išsiaiškinti pačiam skaitytojui. Juo labiau, kad žaidžiusiam nors kartą panašaus stiliaus žaidimą, NOX-o pirmieji lygiai bus tikrai nesudėtingi ir jokių patarimų mūsų skaitytojui neprireiks.

Apibendrindamas tik paminėsiu kad, lyginant su **Diablo**, žaidimo užduotys įvairios, nenuobodžios ir, sakyčiau, net originalios. Aišku, šioje vietoje **Ultima** ar **Land of Lore** šalininkai mane užjuoks negyvai: nors misijos tikrai yra įdomios, žaidime labai jaučiamas siužeto linijiškumas — geriausiu atveju turėsite dvi-tris neįvykdytas užduotis — ne daugiau, nes kol jų neatliksite, naujų paprasčiausiai negausite. O visi vartai ir durys, vedantys į neištirtas vietas, bus uždaryti.

Beje, po kelių pirmųjų skirtingų užduočių visų trijų herojų — kario, kerėtojo ir burtininko — keliai vis tiek susipins, kai jie pateks į požeminę kapavietę su daugybe vaikščiojančių numirėlių. Ten pirmą kartą ir susidursime akis į akį su pagrindine žmonių prieše Hecubah. Kautis su ja neteks, bet pamatysite šmaikštų intarpą, tuo įsitikindami, kad žaidimo kūrėjai turi puikų subtilaus jumoro jausmą.

NOX tinkle

Kalbama, kad prieš penkerius metus (!) pradėtas kurti NOX iš pat pradžių buvo skirtas specialiai žaisti tinkle, o pilnavertis vieno žaidėjo (angl. - *single player*) pasaulis atsirado žymiai vėliau. Nežinau, ar tai tiesa, bet žaidime tikrai nestokojama įvairių kolektyvinio žaidimo (ang. — *multiplayer*) rūšių: užgrobk vėliavą (angl. — *capture the flag*), arena (angl. — *arena*), išlieka stipriausias (angl. — *elimination*), kiečiausias karalius (angl. — *"King of the Realm"*), rutulio mėtymas į priešo vėliavą (angl. — *Flag Ball*). Visas šias modifikacijas galima žaisti prisijungus prie *Westwood Online* žaidimo tarnybos. Priklausomai nuo lygio, vienu metu gali žaisti net 32 žmonės. Šių grynai veiksmo žaidimų *multiplayer* režimu užsaugoti negalima. Matyt, ir nereikia.

Liūdna, bet man labai trūksta vieno režimo, pačio svarbiausio RPG žaidimuose — kooperatyvinio, kad žaidimą neskubant būtų galima "pereiti" kartu su draugu.

Kaip turi atrodyti geras RPG žaidimas?

Jau iš pirmo žvilgsnio NOX palieka užbaigto ir gerai nušlifuoto žaidimo įspūdį. Jį žaisti tikrai malonu. Interfeisas labai patogus ir paprastas. Imkime kad ir tokį pavyzdį — šalia burtus, maistą, priešnuodžius ar ginklą rodančių langelių ekrane yra pažymėtos jų sužadinimui priskirtos klaviatūros raidės. Tada vienu klavišo paspaudimu galima atlikti norimą veiksmą ir nereikia gaišti brangių sekundžių spaudžiant langelį pelytės kursoriumi. Tai menkniekis, kuriam įgyvendinti nereikia daug pastangų, bet pradedančiam žaisti naują žaidimą šis patobulinimas yra tikrai labai patogus ir naudingas. O pakako tik apie tai pagalvoti! Nenoriu teigti, kad kituose žaidimuose negalima įvairių veiksmų atlikti klaviatūros pagalba, tačiau NOX-e tai žymiai patogiau, nes nereikia pastoviai žvilgčioti į žaidimo instrukciją ar šalia padėtą "špargalkę".

Žaidimas turėtų patraukti labai plataus žaidėjų rato dėmesį, nes jis nėra per daug sudėtingas. Pabrėšiu savo mintį dar kartą — jis yra sudėtingas ir komplikuotas būtent pakankamai, o ne per daug, kai to visai nereikia. Man patinka, kad NOX žaidėjas nėra paliekamas braidyti po didžiulę nežinomą šalį, ne taip, kaip **Baldur's Gate** (metu akmenuką į gamintojų daržą), kur duotą užduotį galima išreikšti sakiniu — "nueik nežinia kur, atnešk nežinia ką". Be abejo, visada bus ir kita nuomonė — "laisvojo plaukiojimo" ša-

lininkų, kurie teigia, kad veikėjui reikia suteikti, kiek įmanoma, daugiau veiksmų laisvės. Jų nusivylimui šito žaidime nerasime, nes užduotys yra labai konkrečios, sekančios viena po kitos, kraštovaizdis labiau primena su-



sirangiusį koridorių, o ne atvirą vietovę, kur galima pasirinkti bet kokią kryptį. NOX pasiklysti neįmanoma net miške keliaujant iš vieno miesto į kitą, nes realiai yra tik vienas praėjimas, o jo kraštai puikiai matosi tiek žiūrint herojaus akimis, tiek žemėlapyje. Daugiau laisvos erdvės yra nebent miestuose.

Atrodo, kai kur NOX kūrėjams pavyko pasiekti idealų viduriuką. Imkime, pavyzdžiui, kad ir gyvenviečių dydį: **Might and Magic** VI ir VII serijose be žemėlapio į miestą geriau neik – tikrai pasiklysi, o jei reikės rasti kažkada lankytą eilinį niekuo neišsiskiriantį namą, tai jau vien apie tai pagalvojus darosi baisu. Toks didelis miestas yra labai panašus į tikrą, tačiau čia gi ne orientacininkų varžybos, čia RPG žaidimas! O juk tame žaidime dauguma namų neatlieka jokios funkcijos, tai yra tik žaidėjui trukdantis_balastas. Kitas kraštutinumas – **Diablo**. Visame žaidime vienas vienintelis sugriuvęs ir sukrypęs kaimelis bei pora vienkiemių šalia jo. Jokios prekybininkų konkurencijos, praktiškai tik po vieną tos pačios paskirties parduotuvę!

NOX gi reikalai sutvarkyti daug logiškiau – miestai yra keli, tačiau ne per dideli, kad reikėtų daug klaidžioti. Be parduotuvių paįvairinimui juose yra ir kitų pastatų. Gatvėse vaikšto žmonės. Pagaliau nors nesijauti vienintele likusia gyva, išskyrus įvairias pabaisas, būtybe, kaip žaisdamas **Diablo**. Juk žmogus yra bendruomeninis padaras, jam reikia bendravimo. Tačiau NOX ir nėra turgus, kai jau nebežinai, ką kalbinti. Šioje vietoje reikėtų paminėti, kad žaidime skirtingų personažų, ypač miestelėnų, veidai dažnai kartojasi. Gal man vaidenasi, bet visi smuklininkai labai panašūs vienas į kitą. Matyt, broliai... Beje, gamintojai žaidime priskaičiavo virš 100 statinių personažų (angl. – *non-player characters*, sutrumpintai – NPC), 40 rūšių monstrų (neskaitant įvairių



porūšių) bei virš 100 rūšių ginklų ir burtų.

Ar turime žaidimui rimtų priekaištų?

Norėčiau įspėti, kad dar labiau nei **Diablo** žaidime NOX RPG elementus išstūmė veiksmas. Čia dažniausiai reikia ne proto, o miklių pirštų, nes visas dėmesys sutelktas į realaus laiko žudynes. Herojus ir jo priešai bėgioja lenktyninių automobilių greičiu, o veiksmo spartos, kaip ir sudėtingumo lygio, žaidime pasirinkti (sumažinti) negalima. Kai kas gal pasakys, kad su **Diablo** atsirado naujas žaidimų porūšis – *Action RPG*, tačiau tada taip pat sėkmingai galime žaisti ir **Quake** klonus, kur žmogeliukai kiek didesni, ir manyti, kad žaidžiame RPG žaidimą! Tačiau kiekvienam savo. Tikėsimės, kad tikri RPG žaidimai neišnyks, kaip tai atsitiko su į antraeilį planą išstumtais kvestais (angl. – *quests*), kuriuos žaidžia tik pasitraukę į pogrindį užkietėję mėgėjai.

Nepaisant liūdnos skyrelio įžangos, NOX žaidimo procesui bei valdymui rimtesnių priekaištų neturiu, bet vis tiek įpilsiu šiek tiek deguto į statinę medaus – man nelabai patiko, kaip gaunama informacija apie perkamų parduotuvėse daiktų savybes. Tai sužinoma spaudžiant ant mus dominančio daikto specialia rodykle, kuri aktyvuojama prieš tai atidarius herojaus inventoriaus langą. Mano nuomone, visa informacija apie perkamą ar parduodamą daiktą turėtų būti rodoma iš karto arba jai gauti pakaktų pelytės dešinio klavišo paspaudimo.

Gal esu senų pažiūrų, tačiau man nelabai patiko ir pats žaidimo įvadas. Jau tapo įprasta, kad viduramžių ar ateities šalis gelbėja mūsų amžininkai ("Omikron: The Nomad Soul", "Ultima IX: Ascension" ir aibė kitų paskutiniu metu išleistų žaidimų), tačiau man net pagrindinio herojaus apavas – iš mūsų laikų atkeliavę sportiniai bateliai – visiškai nedera prie žaidimo atmosferos, todėl pirmas dalykas, ką padariau – už paskutinius pinigus nusipirkau normalią viduramžių avalynę bei rūbus. Tačiau į šias smulkmenas galima nekreipti dėmesio, nes žinojimas, kad esi iš ateities ar kito žmonių pasaulio, iš esmės pačio žaidimo nei pablogina, nei pagerina.

Žaidime yra trys grafiniai režimai – 640x480, 800x600 ir 1024x768 pikselių, tačiau pakeitus režimą į 1024x768 pikselių 15 colių monitoriuje matomas izometrinis vaizdas iš vir-



šaus tampa per mažas, kad galima būtų patogiai valdyti daiktus. Negaliu pasakyti, kad pačio žaidimo grafika paliko ypatingą įspūdį. Manyčiau, ji nedaug pasistūmėjo į priekį nuo prieš 3 metus išleisto **Diablo** laikų. Gal jau pasiekta dvimatės grafikos gerėjimo riba? Kita vertus, žaidimo aplinkoje džiugina tai, kad yra daug akiai mielos žalumos ir miškų, o ne tik niūrūs požemiai, kaip **Diablo**. Be to, galima stumdyti įvairius daiktus – kėdes, statines su vandeniu ar akmenis. Tai žaidėjui duoda galimybę prireikus blokuoti kai kurias duris, statinėmis su vandeniu gesinti ugnį, pasišviesti sau kelią žvakidėmis.

Gamintojai, priklausomai nuo kompiuterio pajėgumo, leidžia pasirinkti kokius grafinius efektus matysime ekrane. Jei turite 3D video spartintuvą – nesidžiaukite, nes grafikos spartinimo, kaip ir 3D garso, žaidimas "nepalaiko". Minimalūs_sisteminiai reikalavimai kompiuteriui nėra labai dideli – Pentium 200 MMX, 32Mb RAM, 300Mb kietajame diske, 8x CD-ROM, 2Mb video korta, Windows 95/98, o gamintojų rekomenduojami – Pentium II 266MHz, 64Mb RAM, 16x CD-ROM įrenginys.

Apibendrinant norėtųsi pasakyti, kad NOX atrodo kaip gerokai patobulintas ir puikiai suręstas **Diablo** klonas, dar labiau užpildytas greito veiksmo, tačiau nieko daugiau. Ko gero, pati didžiausia NOX naujovė – tradiciniuose RPG nematytas veikėjas (aš jį pavadinau kerėtoju), galintis savo valdžion pajungti įvairius gyvius. Todėl panašu, kad jei **Diablo II** kūrėjai "pasispaus" ir greitu laiku išpildys visus savo pažadus, tai NOX sėkmė tikrai nebus ilgaamžė.

O pačiai pabaigai paskutinis patarimas: jei kelyje netyčia pasitaikys koks kelmas, eidami pro šalį būtinai dirstelėkite į jo vidų, nes tikriausiai rasite ką nors vertinga. Ech, kad Lietuvos miškuose būtų tiek lobių...

Ernis

THE SIMS

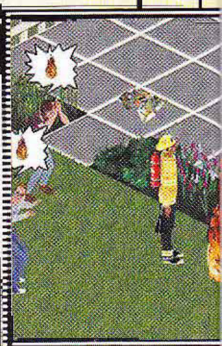
Kuomet aš pagaliau atplėšiau akis nuo monitoriaus, supratau, kad praėjo daug daugiau laiko nei maniau. Apie tai bylojo ir kalnas nešvarių kavos puodelių bei popieriukai nuo šokolado. O iš tiesų laikas prabėgo visai ne šiame, o naujajame mano gyvenime Sim Sičio mieste. Taigi kompanija **Maxis**, oficialus kompanijos **EA** padalinys, pateikė mums naują staigmeną – žmogaus gyvenimo simuliatorių **The Sims**. Tai naujas Vilo Raito (Sim Sity 3000) projektas, todėl nenuostabu, kad veiksmas vykta Sim Sityje, o pats žaidimas pavadintas **The Sims**.

Nors žaidimas yra priskiriamas faktiškai naujam "gyvenimo simuliatoriaus" žanrui, aš drąsiai galiu vadinti jį ir RPG žaidimu, mat, *sims'ai* turi daug šio žanro savybių. Pirmiausiai – savo herojaus susikūrimas. Tiesa, yra keletas jau sukurtų personažų, tačiau mano nuomone, kur kas smagiau valdyti herojų, kuris pavadintas jūsų išgalvota pavarde ir vardu. Taigi herojaus kūrimas susideda iš keleto etapų. Svarbiausias dalykas yra pavardė, būkite atidūs ją galvodami, mat, pagal anglų tradicijas visi šeimos nariai vadinsis viena pavarde ir galūnių keisti negalėsite, taigi, jei vyras bus Bronislovas Čepulionis, tai žmona bus Zita Čepulionis. Tad labiau tiktų daugiskaitoje vartojamos pavardės – Bronislovas Čepulioniai, Zita Čepulioniai ir t.t. Dar gražiau būtų, jei pavardės vietoje įrašytumėte "iš Lietuvos". Taigi kai toks kankinantis klausimas, kaip krikštynos, bus išspręstas, jums teks parinkti lytį, odos spalvą, galvą ir drabužius (o tuo pačiu ir figūrą). Baigę kurti kūniškus dalykus, pereisite prie dvasinių, t. y. charakterio savybių ir horoskopo. Parinkus horoskopą, jums iš karto bus pateiktos visos jam būdingos charakterio savybės, tad galėsite jas dar šiek tiek pakoreguoti. Taigi baigę kurti personažą/us, jūs pateksite į rajoną, kuriame jums lemta apsigyventi, ir turėsite pasirinkti vietą, kurioje gyvensite. Rasite keletą jau sukurtų namų ir tuščių plotų. Taigi kuo brangesnį namą pirksite, tuo mažiau pinigų liks pirkiniams. Aš asmeniškai siūlyčiau iš pradžių pagyventi viename namuke, kuriame jau yra ir namų apyvokos reikmenys, ir šeima. Tai padės jums suprasti pagrindinius žaidimo principus. Tada geriausia būtų pirkti sklypą ir pasistatyti nuosavą lūšną, kuri vėliau gali tapti rūmais, arba kaip Lietuvoje mėgstama sakyti – "fazendą".

žaidimas

Taigi, kai visi herojai išrinkti ir apgyvendinti, laikas paleisti laikrodį ir pasinerti į *Sims* pasaulį. Deja, silpnų nervų žmonėms tai nepatartina, nes kartą peržengę ribą tarp *Sims'ų* ir realiojo pasaulio jūs vargiai rasite kelią atgal į normalų gyvenimą.

Žaidimo esmė yra paprastus vieno namo gyventojus paversti visapusiškai išsivyčiusių laimingų ir turtingų žmonių šeima. Taigi, kad jie taptų tokie, juos reikia prižiūrėti, (priežiūra jokiu būdu neprimena "tamagotčių" auginimo). Kiekvienas *sims'as* turi aštuonis poreikius. Tai alkis, tualetas, bendravimas, energija, komfortas, aplinka, higiena ir hobis. Tai yra esminiai dalykai, kuriuos reikia patenkinti. Šalia kiekvieno šių poreikių išvysite stulpelį: kuo daugiau stulpelyje žalios spalvos, tuo labiau tas poreikis patenkintas. Taigi visų šių poreikių tenkinimas ir yra didžiausias vargas. Mat, alkanas žmogus nenori mokytis ar dirbti, tačiau kai jį maitini, didėja jo poreikis apsilankyti tualete; kuomet jis būna tualete, krenta jo higienos rodiklis; kol jis plauna rankas, nukenčia laisvalaikio (hobi) poreikis ir pan. Taigi visą laiką reikia lakstyti paskui tuos "kvailelius" ir žiūrėti, kad užuot valgęs jūsų herojus nenueitų žiūrėti "teliko" ar žaisti krepšinio. Taigi pirmosios žaidimo valandos iš esmės skiriamos tik poreikių tenkinimui ir pinigų kaupimui.







Pinigai, darbas, karjera

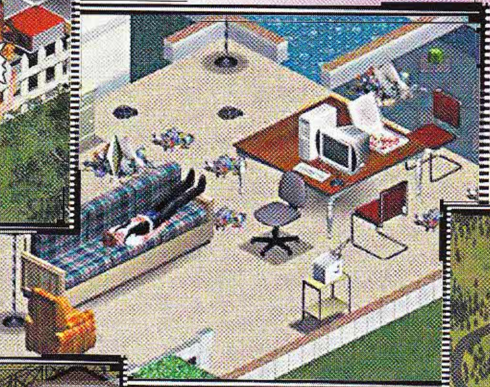
Kam reikalingi pinigai žaidime? Lygiai tam pačiam, kam jie reikalingi ir realiame gyvenime. Už juos jūs pirksite maistą, baldus, namų apyvokos reikmenis ir kitas prekes, be kurių žmogaus gyvenimas taptų nepilnavertis. Tik bėda ta, kad tuos pinigus reikia uždirbti. Darbo Sim

Sityje yra, netgi labai daug. Tiesiog paėmę į rankas jūs gausite pasiūlymą pradėti kokią nors karjerą. Tai yra dar vienas "setupas", nes priklausomai nuo pasirinktos karjeros, priklausys ir tolimesnė žaidimo eiga. Pasirinkę, pavyzdžiui, karininko ar sportininko karjerą, turėsite daugiau laiko savo kūno tobulinimui, bet mažiau – bendravimui. Pasirinkę politiko karjerą, kiaurą dieną turėsite staipytis prieš veidrodį ir tobulinti savo bendravimo sugebėjimus, susirasti krūvą draugų (matyt, potencialių balsuotojų) ir t.t. Be to, dar galite pasirinkti ir nusikaltėlio karjerą, tuomet bent jau draugų nereiks ieškotis. J Geras dalykas yra tai, kad kylant karjeros laiptais darbo diena trumpėja, o atlyginimas didėja. Taigi šis žaidimas laikui bėgant tampa vis lengvesnis ir, deja, nuobodesnis.

Namai

Ilgėliau pažaidus vienintelė atgaiva yra tos akimirkos, kai jūsų herojams per kruviną prakaitą sukaupus padorią sumą pinigų jūs sustabdote laiką ir ramia sąžine pradedate juos švaistyti. Jūs galite plėsti savo namą arba pirkti/parduoti inventorių. Žaidime yra virš 150 skirtingų objektų, kuriuos galima nusipirkti. Daiktų pirkimas yra viena pagrindinių funkcijų. Mat, daiktai yra vienintelė priemonė poreikiams tenkinti. Parduotuvėje kiekvienam daiktui pateiktas aprašas ir nurodyta, kokią naudą jis suteikia personažui. Brangesni baldai greičiau atstato personažo energiją, suteikia daug daugiau komforto, pavyzdžiui, geresnis televizorius greičiau patenkina laisvalaikio poreikius ir t.t. Statydami namus jūs taip pat turite galvoti apie tai, ką darote, mat, pats namas ir kiemas apie jį turi patenkinti vadinamąjį "kambario" poreikį. Stenkitės sudaryti kuo daugiau erdvės, nepamirškite langų ir apšvietimo, židinys ar baseinas namo kieme taip pat ne pro šalį. Tik nepersistenkite su gėlėmis, mat, jas reikia prižiūrėti, be priežiūros jos nuvysta ir tik viską gadina. Ir pas jus niekada neužsuks joks kaimynas...







Kaimynai

Keletas jų – tie patys kūrėjų patalpinti į žaidimą gyventojai, kiti gi – sukurti jūsų pačių. Pavyzdžiui, jei jums iki gyvo kaulo pabodo šeima "a", jūs spjaunate į juos, sukuriate šeimą "b" patalpinate ją kitoje vietoje. Po poros dienų jūs tikrai susipažinsite su šeimos "a" nariais. Galimi netgi tokie žiaurūs dalykai, kad šeimos "b" vyras "atmuša" šeimos "a" žmoną ir t.t. Iš esmės jūs negalėsite kontroliuoti kaimynų elgesio. Eidami pro šalį jie užeis pas jus, ir jei jūs su jais pasisveikinsite, jie įeis į jūsų namą. Taigi čia jau neišvengsite "bardako", mat, kaimynai visiškai nesikuklindami suvalgys jūsų pietus, išgers kavą, perjungs žiūrimą TV kanalą ir t.t. Tačiau jūs galite koordinuoti savo personažo poelgius atėjūno atžvilgiu: sakyti komplimentus maloniems svečiams ir dalinti antausius "nachalams"...



Šeimos plėtimas

Kai tik jūsų sukurtoje šeimoje pagerės finansinė situacija, jūs sulauksite skambučio iš vaikų prieglaudos, ir jums pasiūlys įsivaikinti vaiką. Jeigu sutiksite, kambaryje atsiras vežimėlis, kuriame bus rėksnys, griaunantis visą iki šiol puoselėtą ir tobulintą sistemą. Vaiko auginimas yra labai atsakingas, pavojingas ir sunkus darbas, baisesnis nei kokio pasieniečio. Tas rėksnys staugs dieną naktį, jis niekada nesupras, kad tėveliams reikia į darbą, kad jie irgi nori valgyti, miegoti, žiūrėti televizorių ir t.t. Jeigu jam pradėjus rėkti juo nepasirūpinsite, jį iš jūsų atims, ir vietoj gausesnės šeimos jums liks išleisti papildomi pinigai, prarasta karjera ir nuovargis. Beje, vaikus galima pasidaryti ir patiems, tam tereikia, kad tarpusavio santykių rodiklis tarp mamos ir tėčio pasiektų šimtą...

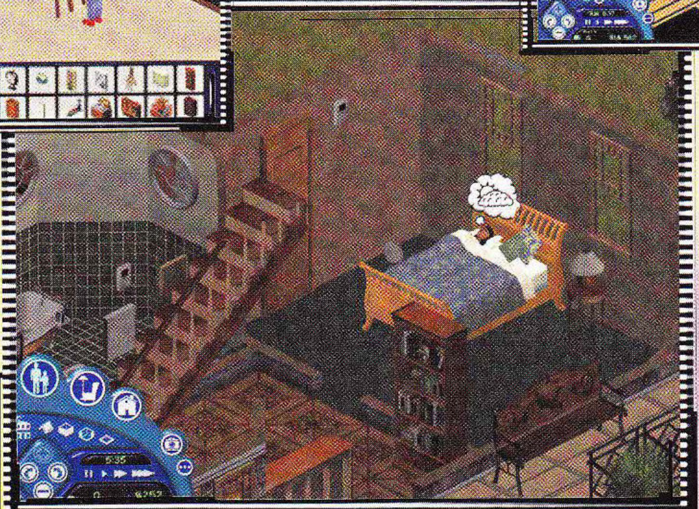
Buvau visai užmiršęs paminėti tokius svarbius dalykus kaip grafika, valdymas ir garsas, tad dabar apie juos.

Valdymas

Paprastas iki neįmanomumo, kad žaisti šį žaidimą visiškai pakaktų vien pelės. Antra vertus, yra daug žaidimo valdymą lengvinančių dalykų, pavyzdžiui, įjungę "laisvos valios" režimą, galėsite visai nevaldyti savo herojų, jie viską darys patys, aišku, žaidimo pradžioje visai naudinga jų veiksmus koreguoti, tačiau kuomet supirksite visus prabangius daiktus, galėsite stebėti savo personažų gyvenimą it kokį kino filmą. Beje, dar viena naujiena yra "Fo-







ninis režimas"; įjungę foninį režimą, galite spustelti Alt + Tab ir išėję iš žaidimo dirbti įvairius darbus, o *sims'ai* tuo metu gyvens savo įprastą gyvenimą.

Grafika ir garsas

Pasakysiu komplimentą **EA** kompanijai – mane visada žavėjo jų atlikta grafika ir garsas. **The Sims** grafika yra tikrai nepriekaištinga. Visi personažai atlieka begales veiksmų, ir tai atrodo nepriekaištingai. Antra vertus, žaidimo veiksmą jūs galite stebėti iš keturių pusių ir trijų nuotolių. Labai įdomiai išspręsta sienų pašalinimo problema. Toje vietoje, kur vyksta veiksmas, sienos dalis visiškai išnyksta, o veiksmui pasibaigus arba personažui nuėjus į kitą vietą, siena atsiranda. Na, vienintelis trūkumas yra tas, kad scenose, kuriose personažai apsinuogina, jų kūnus padengia gigantiški "pikseliai". O šiaip, kaip jau minėjau grafika atlikta sąžiningai, ir tiesiog malonu kartais pasėdėti ir pažiūrėti, kaip gyvena *Sims'ai*.

Kurdami garso efektus kūrėjai pademonstravo savo originalumą. Personažai nekalba jokia kalba, t.y. jie kalba kažkokia nauja kalba. Ne, jų dialogai skamba maždaug taip:

-Fua fua, zys von is frenglyšeik aba zy se izna mhm aha omuhu?

-Di de du ibliabydu.

Vadinasi, suprask kaip nori. Be personažų dialogų fone skamba paukščiukų čiulbėjimas, eismas kažkokioje tolimoje gatvėje ir t.t. Beje, įsigiję magnetofoną, galėsite klausytis muzikos, pasirinkę sau patinkantį stilių. Yra visai neblogų kantri dainuškų, kiaurą parą keliančių nuotaiką.

Žaidimo patrauklumas ir išvados

Taigi daugeliu atžvilgių žaidimas yra labai netgi patrauklus, be to, techniškai tvarkingai ir originaliai atliktas. Tačiau šiaip ar taip jame yra keletas mažų minusiukų. Pirmas minusas, kad vienintelis žaidimo tikslas yra gyventi ir vystytis, ir tai neturi jokios pabaigos. Tiesa, iš pradžių tai pasirodo labai šaunu, nejučia nugrimsti į svajones, kaip po poros metų vis dar žaisi šį žaidimą, tik jau valdysi trečią ar ketvirtą kartą. Tačiau pražaidęs savaitę aš tokių planų atsisakiau. Tiesiog viskas įgriso, mat, personažai įpuolė į įprastą gyvenimo rutiną: miegas, valgis, balius, darbas... Ir viskas taip sukasi ratu. Bandymai pagyvinti žaidimą gaisrais ir potvyniais sudaro neigiamą įspūdį. Mat, tik tada, kai vėluoji į darbą, būtinai užsidegs dujinė viryklė ir sudegins jūsų pusryčius, maža to, jūsų higienos ir komforto rodikliai kris iki minimumo, atsiųsta tarnybinė mašina jūsų nepalauks, ir jūs arba alkani ir nešvarūs bėgsite į darbą, arba praleidę darbo dieną gausite papeikimą. Juk realiame gyvenime jūs paskambintumėte į darbą ir pasakytumėte: atleiskite, tačiau aš šiandien į darbą neatvyksiu, nes mano namuose gaisras. Ir jus suprastų, gal netgi dar ir paguostų. Antras trūkumas yra laikas. Jo visada yra mažai, antra vertus, labai sunku pripratsi prie to, kad persirengimui personažas sunaudoja 1 min. Maisto ruošimui prireikia kokios valandos, tiek pat laiko reikia apsilankymui tualete ar šiukšlių nešimui. Toks laiko disbalansas kurį laiką neleidžia planuoti savo dienotvarkės. Na, yra dar keletas nežymių klaidų, tačiau nematau reikalo jų vardinti, pažaidę patys viską pamatysite. O iš esmės galime šlovinti šį pirmą rimtą gyvenimo simuliatorių. Nepaisant to, kad aš pavadinau jį nuobodoku, žaisti jį tikrai verta, o kadangi tai yra tikrai tikroviškas gyvenimo simuliatorius, jis privalo būti nuobodokas. Nors tai ir pirmas blynas, tačiau tikrai neprisvilęs, tiesiog kraštai truputėlį padžiuvę....

Mobilusis GSM ryšys ir informacinės paslaugos

Jau esame pripratę prie mobiliojo GSM ryšio kaip patogios ir patikimos bendravimo aplinkos. Mobilieji telefonai tapo daugelio mūsų neatsiejamu gyvenimo palydovu. Tačiau klysta tie, kurie mobilųjį GSM ryšį sieja tik su balso perdavimo galimybėmis. Tiek dabartiniu metu teikiamos paslaugos, tiek ateities planai rodo, kad šiam ryšiui teks tikrai svarbus vaidmuo kuriant informacijos visuomenę.

Taigi, kokiais būdais galime jau šiandien panaudoti mobilųjį telefoną informacijos siuntimui ir gavimui?

Tekstinės informacijos perdavimas GSM tinkle sie-



jamas su trumpųjų žinučių, kitaip dar vadinamų SMS žinutėmis, siuntimu. Iki 160 simbolių žinutė surenkama telefono klaviatūros pagalba ir išsiunčiama adresatui, skambinant į specialų trumpųjų žinučių siuntimo centrą. Tai patogi skubios informacijos persiuntimo priemonė. Trumpąsias žinutes galima siųsti ne tik žmogui, bet ir informaciją teikiančiai sistemai. Šiuo atveju panaudojamas autoatsakovo principas: klientas siunčia žinutę su klausimu, o atgal gauna žinutę su atsakymu į savo klausimą. Tereikia žinoti, kokius klausimus galima užduoti ir kaip tą padaryti.

Informaciją į mobiliuosius telefonus pagal užklausas iš įvairių informacijos šaltinių galima gauti naudojantis OMNITEL "InfoTeksto" paslauga. Užklausos čia koduojamos prasmingomis santrumpomis ir siunčiamos į specialų telefono numerį 111. Pavyzdžiui, nusiuntę trumpą pranešimą su užklausa ***OP***, savo mobilaus telefono ekrane galėsite perskaityti informaciją apie orų prognozę, užklausos ***LB VK A*** rezultatas bus informacija apie Vilniaus Banko valiutų kursą.

Tas pats principas naudojamas ir teikiant bendrą OMNITEL ir Banko SNORAS paslaugą "GSM-Bankas", per SMS žinutes informuojančią banko klientus apie jų sąskaitos likučius, įskaitytas sumas, nurašymus ir t.t.. Pavyzdžiui, norėdamas sužinoti sąskaitos likutį, klientas siunčia užklausą ***SN OMNITL2***. (čia ***OMNIT*** yra banko suteiktas slaptažodis, o ***L2*** – nurodo, kad prašoma informacijos apie 2-osios sąskaitos likutį).

Nors minėta informacijos teikimo pagal užklausas paslauga dar tik žengia pirmuosius žingsnius, susidomėjimas ja nuolat auga. GSM ryšys pasižymi duomenų perdavimo saugumu, todėl jis gali užtikrinti puikias sąlygas elektroninei (arba tiksliau mobiliai) prekybai vystyti. Visiškai realu, kad greitu laiku už prekes ir paslaugas galėsime atsiskaityti tiesiog nusiųsdami atitinkamą SMS žinutę. Tokiu atveju mokestis už paslaugą bus arba tiesiog pridėtas prie mokesčių už mobilaus telefono paslaugas, arba bus automatiškai nurašytas nuo abonento sąskaitos banke.

Mobilaus ryšio telefono aparatai šiandien dar nepritaikyti didelės apimties informacijos bei įvairialypės terpės ("multimedia") informacijos peržiūrai. Tiesa, jau dabar planuojama, kad trečiosios mobiliojo ryšio kartos (UMTS – Universal Mobile Telecommunication System) terminalai tokias galimybes turės, tačiau pagal optimistiškiausias prognozes jų dar reikės palaukti iki 2002 metų ar net ilgiau. Tačiau egzistuoja galimybė jau dabar aplenkti šią siaurą vietą, ir ši galimybė sėkmingai įgyvendinama derinant GSM ir Interneto paslaugas. Derinant tarpusavyje GSM mobilumą ir Interneto informacijos pateikimo ir valdymo priemones, sukuriamos kokybiškai naujos paslaugos. Visą eilę tokių paslaugų OMNITEL GSM abonentams jau šiandien pateikia OMNITEL "Mozaika" (svetainė Internete – www.mozaika.lt). Trumpai pristatysime keletą populiariausių "Mozaikos" galimybių.

OMNITEL GSM abonentai turi galimybę atsidaryti savo fakso dėžutę, į kurią gali gauti fakso pranešimus, persiųstus jiems jų mobilaus telefono numeriu. Tačiau kaip pasiekti atsiųstą faksogramą? Visada egzistuoja galimybė paskambinti į fakso pašto tarnybą ir nukreipti atėjusį faksą į fakso aparatą, tačiau Interneto dėka visa tai atliekama žymiai greičiau ir patogiau. Per specialų "Mozaikos" WWW tinklalapį galima ne tik peržiūrėti atėjusius fakso pranešimus kompiuterio ekrane, išklausyti GSM balso pašto pranešimus, panaudojant kompiuterio garso valdymo aparatūrą (garso plokštę, kolonėles, ausines), bet taip pat ir visus šiuos pranešimus persiųsti Interneto elektroniniu paštu. Tokia paslauga ypač patraukli keliaujantiems abonentams – ja galima pasinaudoti būnant kitose šalyse iš bet kurio prie Interneto prijungto kompiuterio.

Interneto elektroninis paštas šiandien yra tapęs ypač populiaria bendravimo priemone. Atkreipkite dėmesį į draugų ir verslo partnerių vizitines korteles – turbūt nedaug rasite tokių, kuriose nebūtų elektroninio pašto adreso. Jei dar neturite elektroninio pašto dėžutės, OMNITEL jums siūlo naujovę – tampant OMNITEL mobiliojo ryšio abonentu, jums automatiškai rezervuojamas elektroninio pašto adresas "tel_nr@gsm.lt", kuriuo galėsite pasinaudoti užsisakę "Mozaikos" paslaugą. Beje, tokia pašto dėžutė yra tiesiogiai susijusi su jūsų GSM abonentu, tad savo telefono ekrane galėsite matyti informaciją apie į jūsų elektroninio pašto dėžutę atėjusius laiškus. Pateikiant tokią informaciją, naudojamos SMS žinutės, o per "Mozaikos" svetainę vartotojas gali pasirinkti įvairias valdymo priemones – elektroninio pašto filtravimo mechanizmą, informavimo apie atėjusius laiškus būdą ir t.t.

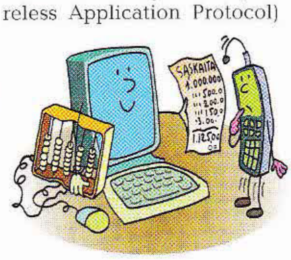
Be abejonės, OMNITEL, kaip didelis Interneto paslaugų teikėjas, gali jums pasiūlyti ir daug kitų Interneto paslaugų. Jeigu norite jomis naudotis iš savo kompiuterio per bendro naudojimo telefono tinklą, jums nebereikės atskiros sutarties su OMNITEL – tiesiog užsisakykite įėjimo į tinklą slaptažodį, nusiųsdami į specialųjį telefono numerį



trumpąją žinutę su užklausa *INT*, ir laikinas slaptažodis įėjimui į Interneto tinklą bus atsiųstas į jūsų mobilųjį telefoną.

"Mozaika" taip pat gali padėti jums sutaupyti nemažai laiko užsisakant ir naudojant įvairias papildomas OMNITEL GSM paslaugas. Pavyzdžiui, grįžkime prie informacijos teikimo pagal užklausas paslaugų. Natūralu, kad dalis informacinių paslaugų, tokių, kaip orų prognozė arba valiutų kursai, domina vartotoją kasdien arba tam tikrais laiko intervalais. Tokiais atvejais nėra patogu kaskart siųsti užklausas. Čia vėl gali padėti specialus WWW tinklalapis, leidžiantis "prenumeruoti" norimą informaciją, t.y. susidaryti individualų informacijos siuntimo per SMS grafiką. Per WWW tinklalapį taip pat patogu peržiūrėti įvairią mokėjimų informaciją, tame tarpe ir detalias pokalbių GSM telefonu išklotines.

Informacinių paslaugų teikimą per GSM mobiliuosius telefonus dar labiau palengvins specialaus Interneto informacijos pateikimo į bevielius prietaisus protokolo – vadinamojo WAP (Wireless Application Protocol)



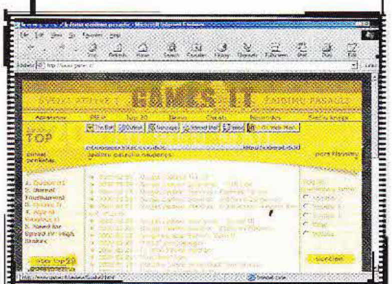
protokolo – įdiegimas OMNITEL tinkle, planuojamas kovo mėnesį. Įdiegus šį protokolą, nebereikės siųsti specialių trumpųjų pranešimų su užklausomis, o reikiamą informaciją galėsime surasti, pasinaudojž telefono ekrane pasirodančia patogia meniu sistema.

Daiva Vitkutė-Adžgauskienė
OMNITEL Duomenų perdavimo skyriaus Abonentų aptarnavimo ir marketingo sektoriaus vadovė

Žaidimų pasaulis Internete

Skubame nudžiuginti "Kiberzonos" skaitytojus, kad nuo šio numerio žurnale atsirado dar vienas nuolatinis skyrelis, kuriame trumpai apžvelgsime įvairias internetines svetaines, skirtas žaidimams. Pirmiausiai pasižvalgysime po negausius lietuviškus Interneto tinklalapius.

Games LT
(www.games.lt)



Solidžiausio vardo savininkė yra ir viena dažniausiai lankomų bendro pobūdžio žaidimų svetainių Lietuvoje. Per dieną ją aplanko nuo 50 iki 200 lankytojų. Metų pradžioje svetainė pakeitė išvaizdą ir dabar džiugina akį švelnių spalvų dizainu. Čia galima rasti įvairių kodų, atsisiųsti demonstracinių versijų. Žaidimų aprašymų nėra daug, tačiau yra surinkta nemažai nuorodų į kitus Interneto puslapius. Nuolat renkamas žaidimų "Top 20". Svetainė atnaujinama maždaug porą kartų per savaitę.

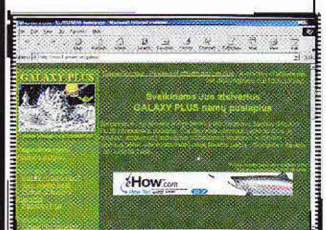
WellPlay *(www.wellplay.lt)*

Ši profesionaliai atrodanti, atnaujinama vos ne kas antrą dieną ir bene



daugiausiai informacijos apie kompiuterinius žaidimus teikianti svetainė lygiomis teisėmis konkuruoja su Games LT. Tituliniame puslapyje rodoma, kiek šiuo metu yra lankytojų. Su jais galima paplepėti, nes veikia pokalbių kanalas. Maždaug kas dvi savaites svetainės puslapiuose vyksta apklausos. Pavyzdžiui, neseniai buvo užduotas klausimas – "Ar naudojatės žaidimų kodais?" Šio ir ankstesnių tyrimų atsakymai yra atviri peržiūrai. Tinklalapyje straipsniai apie žaidimus suskirstyti į skyrius – "Pilnos apžvalgos", "Pirmasis žvilgsnis", "Žaidimų naujienos", "Kodai ir patarimai" ir t.t. Daugelis svetainėje skelbiamų žaidimų apžvalgų atkartoja straipsnius, išspausdintus žurnale "Naujoji Komunikacija". **WellPlay** puslapiuose rengiamas "Žaidimų Top 25" kartais labai skiriasi nuo **Games LT** publikuojamo "Top 20".

Galaxy Plus
(www.omnitel.net/galaxy)



Tai populiaraus Lietuvoje elektroniniu paštu žaidžiamo žaidimo "Galaxy Plus" oficiali svetainė, kurios dizainas ir turinys jau ketvirtus metus pastoviai tobulinami. Tinklalapyje rasite visą dominančią informaciją apie šį žaidimą, jo istoriją, dabar žaidžiamas partijas, galėsite atsisiųsti reikiamas programas. Čia pat galima užpildyti ir paraišką naujam žaidimui.

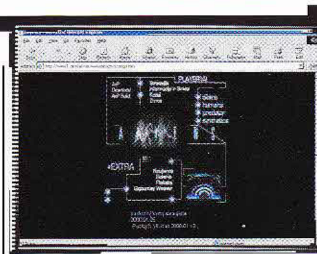
Nuker Site
(duke.on.lt)



Kai kas pasakys, kad žaidimas "Duke Nukem 3D" yra visiška atgyvena. Tačiau šios svetainės autoriai su tuo kategoriškai nesutinka ir teigia, kad tai iki šiol mėgstamas veiksmo žaidimas. Pamačius, kiek pastangų įdėta kuriant šią svetainę, su jais sunku nesutikti. Nors tinklalapis padarytas kiek neprofesionaliai, tačiau čia rasite daug informacijos apie patį žaidimą, jo papildymus bei ilgai laukiamą tęsinį – "Duke Nukem Forever". Iš čia galėsite "atpumpuoti" nemokamai platinamą žaidimo versiją bei daugybę papildomų lygių. Puslapyje pateikiama nemažai nuorodų į kitus žaidimo resursus Internete. Čia sužinosite, kad Lietuvoje kuriamas *Duke3D* "konversijos" projektas, kuris vadinasi "Duke vs Aliens". Sunku pasakyti, ar svetainė dažnai atnaujinama, tačiau matosi, kad ji nėra "mirusi".

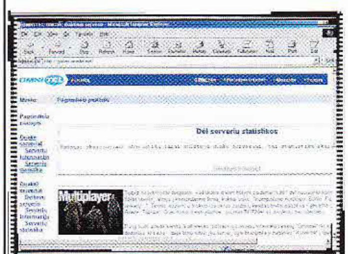
Aliens *(www1.omnitel.net/wwwdesign/yzanga)*

Tai dar vienas ambicingas projektas, startavęs



šių metų pradžioje ir skirtas originaliam veiksmo žaidimui "Aliens vs Predators". Svetainėje puikiai perteikta niūri ir gąsdinanti žaidimo atmosfera, tačiau kūrėjams reikėtų pareikšti pastabą, nes žiūrint puslapius su "IE 4.0" yra iškraipomos lietuviškos raidės.

Omnitel multiplayer
(games.omnitel.net)



"Turbūt nesuklysime teigdami, kad didele dalimi būtent žaidimai "kalti" dėl nuolatinio kompiuterinės technikos tobulėjimo" – sako Lietuvos informacinių technologijų gigantas, sukūręs šį kiek neišvaizdų puslapį. Tačiau jei tinklo žaidimuose dar esate naujokas, tai savo kelią pradėkite būtent čia, nes šioje svetainėje yra sukauptos nuorodos į pagrindinius Lietuvos Interneto žaidimų serverius. Pati Omnitel kompanija siūlo išbandyti jos Quake, Quake II, StarCraft ir universalaus KAHN serverių paslaugas. Šiame tinklalapyje sužinosite kaip pradėti žaisti bei rasite tam reikiamas programas. Čia pat galima gauti ir statistinius duomenis apie serverius.

PC KODAI

SOLDERS OF FORTUNE

Kodai kolkas tik demo versijai. Palciskite žaidimą su parametru komandų cilutėje: + set console 1. Tada paspauskite tildę (˜), kad įeitumėte į komandų eilutę. Kodai standartiniai:
god – dievas,
noclip – be sienų,
notarget – priešai nemato,
weapontest – visi ginklai,
SPAWN (daiktas) – gauti daiktą iš pateikto sąrašo
ITEM_WEAPON_assault_rifle
ITEM_WEAPON_pistol
ITEM_WEAPON_pistol2
ITEM_WEAPON_rocketlauncher
ITEM_WEAPON_sniper_rifle
ITEM_WEAPON_shotgun
ITEM_AMMO_auto
ITEM_AMMO_rocket
ITEM_AMMO_shotgun
ITEM_AMMO_pistol
ITEM_AMMO_pistol2
ITEM_EQUIP_armor
ITEM_EQUIP_c4
ITEM_EQUIP_flashpack
ITEM_EQUIP_grenade
ITEM_EQUIP_light_goggles
m_nyc_ebum
m_nyc_mskinhead1

SIMS

Kodų aktyvavimas CTRL + SHIFT + C.
map_edit – žemėlapio trigeris (*on/off*) (pridurti po kodo),
route_balloons – kelrodžiai (*on/off*) (pridurti po kodo),
sweep – parodyti laiko ėjimą (*on/off*) (pridurti po kodo),
tile_info – titulinė informacija (*on/off*) (pridurti po kodo),
draw_routes – žmogaus kelio trigeris (*on/off*),
move_objects – judinti objektus,
rotation (nuo 0 iki 3) – kameros pasukimas į keturias plokštumas,
autonomy Õ – pakeisti kompiuterio intelekto lygį,
klapaucius – bakų vienetas,
interests – duomenų peržiūrėjimas,
water_tool – namas vandens gelmėje,
set_hour Õ – pakeisti dienos laiką į Õ,
sim_speed Õ – žaidimo greitis nuo - 1000 iki + 1000,
autonomy Õ – pakeisti kompiuterio intelekto lygį į Õ,
grow_grass Õ – išauginti žolę nuo 1 iki 150,
lot_size Õ – pakeisti loto dydį į Õ,
history – archyvuoti istoriją į failą,
edit_char – atidaryti ekraną su parametrais redagavimui.
Krūva pinigų – paleiskite kodų režimą CTRL + SHIFT + C, surinkite *klapaucius*, tada CTRL + SHIFT + C ir įveskite eilutę, susidedančią iš šešiasdešimt ženklų junginių!; (šauktukas ir kabliataškis).

SYSTEM SHOCK 2

žaidimo metu paspauskite *Shift* ir kabliataškį, atsiras kodų ekranas. Joje surinkite summon_obj ir vieną iš žemiau išvardintų kodų.
ubermensch – maksimali statistika,
psi_full – visi psionų bonusai,
toggle_inv – perjungiantis ekranas,
reload_gun – ginkluotės pakrovimas,
swap_guns – pagrindinės ir papildomos ginkluotės perjungėjas,
clear_teleport – išvalyti teleporto žymeklį,
quickbind – surišti greitą mazgą.

STREET WARS

Kodus įveskite pasirinkdami komandos spalvą. Surinkę paspauskite *Enter*, ir jei padarėte viską teisingai, išgirsite garsą.
speed364 – padidinti greitį žaidžiant tinklu,
worker928 – nupirkti darbininkus su viskuo,
weapons563 – nupirkti banditams ginklus,
tenants458 – pasirinkti bet kokią nuomą,
loans458 – perimti bet kurią banko sąskaitą,
estates216 – pirkti nuosavybę,
pickup036 – surinkti priešo dalį bekono pavidalu.

SINISTAR UNLEASHED

Žaidimo metu paspauskite tildę, kad įšoktumėte į konsolę. Po to galima surinkti šiuos kodus.
cheatnodmg – pats dievas liepė,
cheatfreecrystal – kristalai dykai,

SCORGE OF ARMAGON

IMPULSE 200: hidrokostiumas.
MAP HIPExMx: lygio praleidimas (x pakeisti norimu epizodu ir žemėlapio numeriu). Level ÕÕ – na, o šia komanda galima peršokti į kitą lygį nuo 1 iki 23

RAYMAN 2 : GREAT ESCAPE

Paspauskite ESC, tada įveskite kodus.
gothere – pasirinkti lygį,
glowfist – padidinti ugnies galingumą,
gimmelife – pridėti penketą gyvenimų,
gimmelumz – penketas liumų.

ROGUE SPEAR

Kodų aktyvavimui paspauskite *Enter*, tada kodus:
teamgod – dievas,
stumpy – kažkoks nesuprantamas režimas,
bignoggin – didelės galvos,
meganoggin – dar didesnės,
nobrainer – priešai kvailina,
explore – sunkus žaidimas,
5fingerdiscount – pagerinti "pribombasus",
1-900 – sunkiai kvėpuoti,
turnpunchkick – vaizdas iš šono,
thewhadowsknows – nematomumas,
teamshadow – nematomas visiems.

RAILROAD TYCOON 2 : GOLD EDITION

Žaidimo metu paspauskite tabuliatorių, tada kodą.
BigfootGold – auksinė pergalė,
BigfootSilver – sidabrinė,
BigfootBronze – bronzinė,
BoBo – pralaimėjimas,
King of the hill – šimtas tonų "žalumos",
Powerball – kompaniją ir pinigus,
Slush fund – kompaniją ir "citriną",
Speed Racer – padvigubinti greitį,
Casey Jones – visų konkurentų žlugimas,
Show me the trains – gauti visas mašinas.

TOMB RAIDER 4

1.Lygio praleidimas.
Lara turi stovėti veidu tiksliai į šiaurę. Pasirinkite įrangos ekraną, ir pažiūrėkite į kompasą. Jeigu viskas tvarkoje, pereikite prie žaidimo pakrovimo ekrano. Vienu metu laikydami H + E + L + P, uždarykite įrangos ekraną.

2.Visi daiktai.
Lara turi stovėti veidu tiksliai į šiaurę. Pasirinkite įrangos ekraną ir pažiūrėkite į kompasą. Jeigu viskas tvarkoje, pereikite prie mažosios medicininės vaistinėlės, vienu metu paspauskite G + U + N + S ir atleiskite.

3.Visi ginklai.
Įvykdykite antrąjį punktą, kad gautumėte visus daiktus. Uždarykite įrangos langą ir užeisite į įrangos langą dar kartą. Pereikite prie didžiosios medicininės vaistinėlės, vienu metu paspauskite W + E + A + P + O + N + S ir atleiskite.

THIEF GOLD

Kad lygis baigtųsi, misijos žaidimo metu paspauskite CTRL + ALT + SHIFT + END. Tiesa, atsiras problemų su pinigais. Jūs tiesiog jų negausite. Be to, norisi pridurti, kad žaidime yra pagalbinė programa lygiams kurti.

OUTPOST 2

Kodus spauskite žaidimo metu.
Ctrl + F4 – daugiau gyventojų,
Ctrl + F11 – daug išteklių, žaisti visai neįdomu

ODIUM

Vienas kodas, kuris suteikia viską: žaidimo metu paspauskite vienu metu SHIFT č F10, o tada įveskite *give me all.*

COMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Kodų aktyvavimui žaidimo metu įveskite GONZO1982, tada galite naudoti kodus:
SHIFT + V – priešai tampa nematomi,
SHIFT + X – transportavimas į kursoriaus vietą,
CTRL + I – nematomumas,
CTRL + SHIFT + N – užbaigti esamą misiją,
STRG-I – dievo režimas kareiviams.

DELTA FORCE 2

Paspauskite ampersendą (˜), tada kodus eilutėje:
Thetrooper – dievas,
Sunandsteel – ginklų užtaisymas,
Diewithyourbootson – neribotos šaudmenų atsargos,
Stilllife – nematomumas,
Revelations - 8 palaikymo šūviai, su lazeriniu taikikliu.
Komandų eilutės parametrai gali būti šie:
/? – informacija apie komandų eilutės parametrus.
Kitoms žaidimo versijoms
iwillsurvive – dievo režimas,
raindropskeepfallingonmyhead – penkių šūvių artilerija,
takeittothelimit – ginklų užtaisymas,
hitmewithyourbestshot – ?
closetoyou – nematomumas,
letmego – lygio pasirinkimas,
chiliburger – pasigydyti,
biggulp – užtaisymas iš naujo,
gamma xxx – pridėti xxx lygio gamą.

DIONAKRA

Kol kas yra tik tokie lygių kodai:
1 FIRST
2 PADDLE
3 CAVERN
4 ASTEROID
5 TEMPLE
6 METEOR
7 GLACIER
8 PEAK
9 VALLEY
10 FANTASY
11 TREASURE
12 ISLAND
13 TWISTER
14 BUTTERFLY
15 CANNON
16 THUNDER
19 TERRAIN
20 OAK
21 FORGE
22 CASTLE
23 TOMB
24 WATERFAL
L 25 POTION
26 MAGIC
27 STABLE
28 HEAVEN
29 FORCE
30 ARMORY
31 CLIFF
32 TIDE
33 SNOWCAP
34 JUNGLE
35 SERPENT
36 AIRCRAFT
37 POWDER
38 COMPASS
39 ARROW

skelbimai

Būčiau dėkingas padovanojusiems kokį nors kompiuterį.
Panevėžio r., Ulinų k., Mariui Šukniui.

Parduodu PC CD:
Driver — 17 Lt, GTA 2 — 17 Lt, Dune 2000 — 17 Lt, Worms Armageddon — 17 Lt, Blizzard Antologija — 12 Lt, Red Alert (2 CD) — 20 Lt, Tiberian Sun (2 CD) — 20 Lt, Senos strategijos rinkinį — 10 Lt, NBA Live 98 — 17 Lt.
Galiu keisti kuriuos nors 4 CD į Rezident Evil 2.
Tel.: (8 27) 26 85 26, Paulius

Parduodu SPS diskus. 1 CD kaina 7 Lt.
Kaunas, tel.: (8 27) 76 38 30, kviesti Andrių

Parduodu PC CD:
Carmageddon 2 — 12 Lt, Force 21 — 12 Lt, Tiberian Sun (2 CD) — 22 Lt, Knaiz — 14 Lt, Panzer General 3D Assault — 12 Lt, Jeff Gordon XS Racing — 10 Lt, The X-Files (3 CD) — 45 Lt, Roque Spear — 12 LT, WW 2 GI (Saving private Ryan) — 8 Lt, Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2 (2 CD) — 16 Lt, Jedi Knight: Mysteries of the Sith — 10 Lt.
Bet kuriuos CD keičiu į: Close Combat 3: The Russian Front, o 9 CD į Baldur's Gate (5 CD) — angliška versija.
Vilnius, tel.: (22) 65 07 39 (po 19 val.) arba (288) 82 639, Liudvikas

Parduodu PC CD:
Office (4 CD) — 80 Lt, Half Life — 8 Lt, Sid Meier's Gettysburg — 6 Lt.
SPS CD:
Medievil — 10 Lt, Oddworld: Abe's Exodus (2 CD) — 20 Lt
SPS Analog controller pultą su vibracija. Kaina — 60 Lt
Kaunas, (27) 24 14 15, kviesti Andrių.

Parduodu PC CD:
Enciklopedijos, žaidimai, programos, erotika.
Tel.: (8 243) 7 44 55, Tomas

Parduodu PC CD. Kaina nuo 10 Lt. Didelis pasirinkimas.
Kaunas, tel.: (8 27) 74 63 03, Artūras

Parduodu PC CD:
Carmageddon 2, Three Lions, Board Games Classics, Jimmy White's Cueball 2, Ufos, Car games 3, Trophy Buck, Formula 1, NHL 98, Grand Theft Auto, NBA Live 2000, Need for Speed 3.
Visi CD po 15 Lt
Panevėžys, tel.: (25) 44 45 95, Edvinas, skambinti po 20 val.

Pardoudu PC CD:
Beavis and Butthead Dou — 20 Lt, GTA London — 20 Lt, Need for Speed 4 — 25 Lt.
Vilnius, tel.: (22) 62 18 35, (288) 77 952, Karolis

Pardudu personalinį kompiuterį: 48xmax CD-ROM, Woodoo 2, 100 MHZ, 16 MB RAM, AMD-K5-133, Yakumo monitorius, Desk Jet 600 spausdintuvas, pelė, klaviatūra, LEDW žodynas.
Varėna, tel.: (8 260) 5 38 37, kviesti Aivarą.

Parduodu arba keičiu PC CD:
Ufos — 15 Lt, Rugrats — 15 Lt, Fallout 2 — 15 Lt, Abe's exoddus (2 CD) — 20 Lt, Constructor — 10 Lt, Heroes 3 of Might and Magic Armageddon's Blade — 25 Lt, Classic Fond 21 — 20 Lt, Bratja Piloti — 15 Lt, rinkinys (Eat my Dust, Race Mania, Screamer, Test Drive 3, The Need for Speed 2 ir t.t.) — 15 Lt, Game World Collection 15 — 15 Lt, Sim City 3000 — 15 Lt
Tel.: (8 21) 38 36 20 arba 58 07 20, nuo 8-11 iki 18-21 val.

Nebrangiai Panevėžyje galiu sujungti du ar daugiau kompiuterių į tinklą ne didesniu kaip 100m atstumu.
Tel.: 445141 skambinti po 16 val. E-mail: sagidula@takas.lt

Pigiai kuriu www puslapius. Galiu sukurti įvairaus dizaino, dinaminius, profesionalius ir paprastus. Nerijus
nero@takas.lt

Parduodu - Pentium 90, 40 Mb Ram, Video "Cirrus Logic 5446 PCI 1Mb, M/B Intel 430VX Triton III, FDD 3.5, garso korta, 1 GB diskas, klaviatūra, pelė su kilimėliu, be monitoriaus. Windows 98, Adobe PhotoShop 5.0, Žaidimai: Resident Evil, Constructor, Beast and Bumpkins ir kt. Kaina 800 Lt galima derėtis.
Nerijus - nero@takas.lt tel.: (8-22) 420416

Panevėžyje **parduodu** įvairius PC CD.
Tel.: 445141, e-mail: sagidula@takas.lt

Parduodu PC CD: žaidimus, enciklopedijas, programas ir daug CD MP3 formatu — 11 - 12 Lt
Parduodu dar 2 3D akseleratorius : ATI expert 8 mb agp 150Lt ir Diamond Monster 2 (Voodo 2) 3Dfx 12 Mb 350Lt. Galima derėtis!
Be to, keisčiau į du CD arba perku: Resident evil 3/1 full & english v.
martynasp@takas.lt mirc nickname <matis>

Rašau PC CD pagal jūsų užsakymą. Gausiu viską: žaidimus, programas.
Vieno Cd kaina 10 - 12 LT.
8-243-26542 Sarunasl@takas.lt

Skubiai parduodamas kompiuteris :
Intel Celeron 400Mhz; Mb P3 Acorp; Case Midi Tower; 32MB-Dimm; Quantum 10,2Gb,Video
Intel i740 8Mb; Sound Card Creative 128; CD-Rom Nec 40x; FDD 3,5; Speakers 2x200w; Mouse Logitech 3B; Keyboard Mitsumi; Monitor "15" Hansol 501P. Yra 3 metų garantija.
Tel.:8-236 54590, kviesti Arnoldą.

Labai reikia žaidimo: Airline Tycoon.
Nesvarbu kur Lietuvoje, dėl kainos susitarsim.
rimelis@i.am

Parduodu PC CD :
Delta Force 2 (angl.vers.) - 17 Lt, SimCity 3000 (angl. vers.) - 15 Lt, Echelon (angl. versija)(Strategija) - 15 Lt, Comandos:Behind Enemy lines (angl.vers.) - 15Lt, Klingon Homor Guard (2CD angl.vers.) - 30Lt, Virtual Chess 2 (angl.vers.) - 18Lt, NFS3 (angl.vers.) - 15Lt, PC Zone (demo :Wargasm, Tomb Rider III, Top Gun 2, Mig - 29...), NBA Live 99 (angl.vers.) - 15Lt, Mitsumi magix music maker and music editor (angl.vers) -15 Lt, Best 3D-Games 98/99 (rus.)(Half Life, Unreal, Get Medieval...) -17Lt
Turiu daugiau
Tik klaipėdiečiams
sharkis@takas.lt

Parduodu PC_CD Alytuje: System Shock 2 - 12, Quake 2 — 12, Quake 3 — 14, UNREAL TAURNAMENT — 14, Need for Speed 3 — 12, PHARAOH — 14, Star Wars: Episode I — 12, CEASAR 3 - 12
karolisb@hotmail.com arba tel. (235) 33745, kviesti Karolį.

Parduodu PC CD:
Tomb Raider, Doom clones (rinkinys), Virgin (rinkinys), Speedboat Atack, Total Anihilation (2 CD), The FIFT element, Toys in Space Army men, Thief:The Dark Project, Sim Cyty 3000,
Railrood Tycoon 2 gold edition, MDK, KKND krosfire (2 CD), NBA life 98, Jeff Gordon XS RACING, Ectalika 2, Atack Cuba (rinkinys), Thrust Twist'n Turn.
Kainos sutartinės.
virgsung@takas.lt
Vilnius, tel.: 76 86 69, kviesti Joną

Parduodu PC CD:
NBA live 2000 — 20Lt, Baldur's Gate 5CD — 100LtWorms: Armageddon — 18Lt, Allods: Sealed Mystery — 16Lt, Command & Conduer: Tiberian Sun 2CD — 32Lt, Racing games collection '99 m. — 16Lt, 500 old games — 15Lt, Need for speed III (kopijuotas CD) — 14Lt, Need for speed antology — 16Lt, Unreal: Return to Na Pali — 16Lt, Lucas arts antology — 16Lt, Age of Empires III (alfa v.) (kopijuotas CD) — 12Lt, Warlords 3/ Darklords Rising — 12Lt, Toy story 2 — 12Lt, Super 3Dfx games 5 — 15Lt
Dar parduodu PC Zone 72 numerį 1999 metų — 20Lt, džioistiką Target Cobra deluxe — 50Lt
Alytus, 70966, kviesti Lauryną.

Brangiai superku RAM'us (SIMM).
Parduodu PS CD: "Viesiolyje kartynky" (pekios dalys) 50Lt
PC CD: "Kak stat nastojascym xakerom" 10Lt;
Kreiptis nuo 20 val.
Gincia@takas.lt

Parduodu PC CD:
Premier manager 99 - 10 Lt, Interstate 82 -15 Lt, Deers revenge 10 — Lt, Railroad Tycoon 2 second sentory - 10 Lt, Total anihilation kingdoms 10 — Lt, Gangsters 10 — Lt, Honda Castrol Superbike - 10 Lt, Turok 2 - 15 Lt, C&C: Tiberian Sun 2 CD - 35 Lt, Caesar 3 - 10 Lt.
Panevėžys, tel. (25) 575959, (8-288) 58464, kviesti Mindaugą.
E-mail: satamind@takas.lt

Parduodu PC CD: KINGPIN 15 Lt, HALF-LIFE, REQUIEM, THIEF viename — 15 Lt, GRIM FANDANGO 2 CD - 30 Lt arba visus juos keičiu į kitus "adventure" stiliaus žaidimus.
E-mail: nerras@yahoo.com arba tel. 8-235-25663, Nerijus

Jei kuriate programas ar žaidimus, jei turite įdomių FREEWARE programų, galite patalpinti jas *Http://itgo.itgo.com*

Taisau kompiuterius ir prižiūriu juos.
Galiu įrašyti Windows'us ir kitas programas.
Galit konsultuotis. Geri patarimai perkant kompiuterį.
Edva@is.lt Jonava

Parduodu naujas kompiuterių dalis.
Tel.: 541-350 arba 399-281

Parduodu PC CD:
Dirt Track Racing — 9 Lt, Official Formula 1 — 9 Lt, Sim City 3000 — 10 Lt, Mega Hits 2 (SWAT3, Delta Force 2, Specops) — 8 Lt, 3D Action (Kingpin, Aliens VS Predators...) — 8 Lt, Resident Evil 2 (2 CD) — 15 Lt, originalius Motocross Madness — 20 Lt, Unreal — 20 Lt.
Tel.: 31 57 58, Donatas

Pardoudu 3Dfx Voodoo 2 (12mb ,PCI)
Tik - 290 LT
PC CD - Rainbow Six: Rogue Spear, C&C: Tiberian Sun (2 CD), Nocturne (2 CD), IBM PC 55 (rinkinys)
Kaunas, tel.: 720823 arba (8 289) 10614, Gediminas

Parduodu 32 RAM, ATI 2 MB video plokštę, korpusą, motiną, Pentium 200 MMX procesorių.
Parduodu Voodoo2 12 MB. Kaina 350 Lt. Yra 4,5 mėn. SonexCO garantija.
masilionis@takas.lt Klaipėda.

Parduodu už pusę kainos žurnalus ir laikraščius:
32 numerius "Kompiuterija", "Naujoji komunikacija" po 2 Lt; 43 numerius "Šokas" po 1,50 Lt; 12 numerių "Domasnij kompiuter" po 4 Lt; 3 numerius "PC Zone".
Tel: (8 26) 25 94 91

Parduodu šiuos PC CD:
Myth 2: Soulblighter - 15 lt, Unreal: Return to Na Pali - 15 lt, C&C Tiberian Sun 2CD - 35 lt, Worms Armageddon - 13 lt, Heroes3 - 15 lt, Age of empires - 10 lt, Mech Warrior3 - 15 lt, Flight Simulator 98 - 10 lt, Thief: The dark project - 18 lt, Fallout2 - 15 lt, SpecOps2: Green Berets (be dėžutės) - 13 lt
Vilnius, tel.: (22) 650467, kviesti Vytenį.

Norėčiau susirašinėti su 13-14 metų gražiomis merginomis.
e-mail: vytgird@takas.lt

Norėčiau susirašinėti PC ir PSX fanais, kuriems patiktų Tomb Raider, Star Wars, Quake, Age of Empires, Unreal, Interstate žaidimai:
Rašykite adresu:
Vaduvos 31-33, Vilnius 2053
Arba e-mail: kzubrus@yahoo.com

Pirksiu PC CD: Soldier Of Fortune, The Nomad Soul, X Beyond The Frontier, Diablo2 ir kitokius naujausius žaidimus. Siūlykit. Rimvydas.
E-mail: Rimvis_J@hotmail.com
tel:8(285)27291

Atsidarė naujas IRC kanalas #RC. Geras, visada gyvas, čia renkasi faini žmonės. Jei norite šauniai praleisti laiką, tai prisijunkite prie IRC serverio ir kanalo #RC. Jei norite lietuviškos mIRC chat programos parsisiųskite ją adresu: http://members.xoom.com/downloadai/mirc5.0.zip. Programa vadinasi $ mIRC by koBis 5.0 $. Beje, apsilankykite kanalo puslapyje *http://rckanalas.webprovider.com* ir *http://www.omnitel.net/kobis*

Parduodu kompaktus.
Kuriu Interneto svetaines, galiu įdiegti windows95/98, office 2000 ar kitas programas.
koBis@irc.lt

17 metų vaikinas norėtų susirašinėti su bendraamžiais.
E-mail: nindzi@takas.lt

Parduodu kompiuterį: Intel Pentium200 MMX, RAM dimm 32MB, HDD Western Digital 2,0 GB, video S3 Virge DX 4MB EDO ram, CD-ROM Samsung 8x, FDD 1.44 NEC, Mitsumi klaviatūra, Logitech pelė. Kaina: 950 Lt (be monitoriaus).
Skambinti Kaune: tel. : (8-27) 72-15-16, kviesti Sergejų
e-mail: sergejur@takas.lt Kompiuteris puikios būklės.

Pirksiu nešiojamą kompiuterį su maždaug tokia specifikacija: procesorius 486, 8-16 MB RAM,
cd-rom nuo 4x, fdd. Galite siūlyti kitokius.
E-mail: poison.s@takas.lt

Parduodu Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 1.2 HDD, 2 MB ATI mach64 video korta, garso korta, 1.44 FDD, 24x CD-ROM. Be monitoriaus, klaviatūros, pelės. Kaina apie 1300 Lt.
Arba keičiu į Pentium III 500, taip pat be monitoriaus, klaviatūros, pelės.
Mano e-mail: vytgird@takas.lt

Parduodu kompiuterį SEGA SATURN (originalus) su 9 CD (originaliais), PHOTO CD (galima žiūrėti nuotraukas per photo CD's), PRO ADAPTER (galima žaisti su neoriginaliais CD), prijungimas prie televizoriaus tik AV.
KAINA: apie 400 Lt
Tel.: 8-289-84285, Vaidas.

Norėčiau susirašinėti su 16-18 metų merginomis.
Mano e-mail: mund@takas.lt Mindaugas

Parduodu:video plokštę 3DLabs Perimedia2 4mb. Palaiko DirectDraw; Direct3D; OpenGL
Kaina ~100 Lt.
Kreiptis: skaz@centras.lt; 410593, kviesti Stepą
Tik vilniečiams

Ieškau Sony PlayStation CD.
e-mail: kibai@takas.lt

Kuriu WWW puslapius.
e-mail: kibai@takas.lt

Ieškau rėmėjų savo WWW puslapiams, kurie suteiktų 130 - 500 KB laisvos vietos serveryje.
e-mail: kibai@takas.lt

Pirksiu mp3 drum'n'bass.
martaz@centras.lt
http://www.geocities.com/martynasbabilas

Parduodu visiškai naują AMD-500MHz-3D, MB-100Mhz, 64MB dimm, S3 4MB SVGA video, western digital 13GB, yamaha 32-bit, typhoon kolonėlės, klaviatūra, pelė; konfigūracija galiu pakeisti; kaina ~2500Lt.
Instaliuoju LINUX'a, WINDOWS 9x, kitas programas, žaidimus.
Kuriu programas/duomenų bazes.
Taisome kompiuterius.
tel.:(8 27) 775980 Algis, (8289) 74051, Vytas

Parduodu PC CD:
Return to Krondor (2CD) - 25Lt, Populous:The beginning – 10 Lt, Trophy bass(žvejyba)-15Lt, Street wars(Constructor2)-15Lt, Half-Life+Teamforterss(multiplayer)-15Lt, Allods2(rus)-15Lt, Hidden and dangerous-15Lt, NBA 99-10Lt, Fifa 99-10Lt, Rampage world tour-8Lt
xtomasx@takas.lt

Keičiu muzikinį centrą (stiprintuvas, tiuneris, 2k.magnetofonas, S-30 kolonėlės) į Sony Playstation kompiuterį.
E-mail'as: romar@is.lt Vaidas

Pirkčiau chemijos enciklopediją, gerai būtų, kad būtų daug multimedijos.
strolev@takas.lt

Parduodu PC-CD:
Grand Theft Auto 2 (22Lt), Face Factory(Programa) (15Lt), NBA life 98 (15Lt), Spec Ops 2 (20Lt), SIN(15Lt), Resident evil 2 (35Lt), Core design (Antologija)(16LT), Žvejybos-Medžioklės (Rinkinys)(18Lt), 3DO (Antologija)(LT20), Thief(18Lt), Dungeon Keeper 2(14Lt), King Pin:Life of Cream(23Lt)FULL VERSION, Heroes 3 (Antologija)(18Lt), Driver (22Lt), Dark Stone (final)(15Lt), Creatures 3 (20Lt), Falowt 2(18Lt), Unreal Antologija(18Lt), HIDDEN&DANGEROUS(22Lt), Gorky 17(21Lt), 1999 m. Geriausi 3d žaidimai: Drakan(be garso), King Pin(be garso), Sould River, Shadow Company, Space Invaders, System Sock 2(Be garso), Tanktics, Xtom 3d
Keisčiau bet kurį CD į Final Fantasy 7, Final fantasy 8, Metal Gears:Solid, Tenchu.
Skambinti nuo 7 iki 12.30 ir nuo 19.30 iki 21 val, išeiginėmis – visą dieną.
Tel.: 26 17 36, kviesti Dainių.

Keičiu arba parduodu Sony Playstation CD: Panzer General, Theme Hospital, Theme Park, Uprising X, Akuji, Apocalypse, Small Soldier, Syphon Filter, Duke Nuken 2,1, Dino Crisis, Fighting Force 2, Carmaddon 2, NBA 2000, International Field & Track 2000, Nagano Winter Olympic, NHL'99, N2O, Formula 1, Knockout Kings, Fluid, Tai Fu, Test Drive Off Road, World Cup'98, Sled Storm, Fisherman's Bait.
Ieškau Space Jam, Fighting Force, Medal Of Honor, Twisted Metal 4 in 1.
Telefonas Kaune: (27) 76 96 24

Parduodu PC CD:
Windows 98,Office 2000 premium ir t.t -15 Lt, Windows 98 draiveriai (pilna kolekcija'99) -14 Lt, Mcafee Office,First Aid 2000,Partition Mafic ir t.t -15 Lt, Peredelai Svoi Windows (TOM 2) -14 Lt, žodynai : Lingvo 6.0 ,MagicGoodie ,Promt'99, Stilius, Socrat ir t.t -16Lt, Cakewalk GroveMaker (2CD) -28 Lt, Driver -15 Lt, ColinMcRAE Rally -12 Lt, Unreal:Return To Napali -15Lt, 3D Studio Max 3.0 ,Houdini 3.0,Aura FilmBox ir t.t -16 Lt, PhotoShop 5.5 , FrontPage 2000, Dreamweaver, Flash ir t.t -15 Lt
Molėtai, (8-230) 51683, Vytas.

Pigiai parduodu RAM: 32MB , 64 MB, 128 MB DIMM, 100MHz
Su garantija.
Tel.: (8-230) 51683, Vytas.

Remontuoju, keičiu, darau upgrade'ą mūsų geležiniams draugams, taip pat parduodu CD su žaidimais: Pharaoh,
NFS4, Driver, Dungeon Keeper 2 (visų CD kaina - 15 Lt)
Pakalenko Konstantinas aka KeJel
Vilnius, tel: 72-54-25 (nuo 16 iki 20 val.)
pakalenko_k@mail.ru; kostas.pak@takas.lt
ICQ uin 63352003

Aplankykite mano svetainę internete ir ten rasite daug įdomių dalykų, galėsite parsisiųsti įvairių smulkmenų bei nemokamai paduoti asmeninius skelbimus.
Adresas: *http://giedrius@hypermart.net*

Parduodu arba keičiu PC CD: Beavis and Butthead Do U – 16Lt, Worms: Armageddon – 18Lt, Strategy games (StarCraft, Constructor...) – 16Lt, Allods: Sealed Mystery – 16Lt, Command & Conquer: Tiberian Sun 2CD – 30Lt, Midtown madness – 16Lt, 500 old games – 10Lt, Need for speed III (kopijuotas CD) – 14Lt, Need for speed anthology – 14Lt, Unreal: Return to Na Pali – 16Lt, Lucas arts anthology – 16Lt, Age of Empires II (alpha v.) (kopijuotas CD) – 10Lt, Zebko pro fishing 3D – 15Lt, Toy story 2 – 12Lt, Super 3Dfx games 5 – 14Lt, Westwood collection (Command & conquer, Red Alert, Command & conquer: Tiberian sun) – 16Lt
Dar parduodu džioistiką Target Cobra deluxe – 50Lt
Tel. Alytuje 70966. Kviesti Lauryną.

Parduodu vaizdo plokštę Cirrus Logic 1 MB – 25 Lt
Parduodu PC CD:
Commandos rinkinys (Beyond the Call of Duty ir dar du kiti) – 10 Lt, C&C: Tiberian Sun – 9 Lt, Heroes of Might and Magoc 3 – 9 Lt, Computon's Interactive Encyclopeida – 8 Lt, muzikinių programų rinkinį (CD, Da, Mp3 maker for you) 9 Lt, Rainbow Six – 9 Lt, Fotlball 2000 (rinkinys: Actua Soccre, Viva Football, Sesible Soccer, Fifa 99...) – 8 Lt, Multimedia Laser Lens Cleaner – 13 Lt, Fifa 99 – 7 Lt, Age of Empires – 7 Lt, F22 Raptor – 7 Lt, Tobm Raider 2 – Lt, Natural Fawn Killers – 5 Lt, Roland Garros 1998 – 5 Lt, Flight Simulators (rinkinys: Helfire, Red Baron 2,...) – 5 Lt, Redneck Rampage – 5 Lt, Screamer Rally 3 - 5 Lt
Vilnius, tel.: (22) 46 83 85, kviesti Tomą.

Dėl vietos stokos visų skelbimų patalpinti negalime.
Redakcija už skelbimų turinį ir padarytą žalą neatsako.

Sony Play Station FESTIVALIS

Japonija – tekančios saulės šalis. Matyt, todėl šioje šalyje ir gimsta tokios idėjos, kurios virsta unikaliais daiktais bei išradimais.

2000 metų vasario 18 - 20 dienos.

Tokijas. Makuhari Messe (parodų salė) įvyko **PLAYSTATION FESTIVAL 2000 JAPAN** paroda, kurioje programinės įrangos gamintojai pristatė naujus kompiuterinius žaidimus *SONY PlayStation 2* žaidimų kompiuteriui.

Savaime aišku, buvo demonstruojamos ne pilnos žaidimų versijos, tačiau galimybę pažaisti turėjo kiekvienas norintis. Buvo daug įvairaus amžiaus žmonių, kurie norėjo išbandyti šio amžiaus stebuklą bei susipažinti su naujos technologijos žaidimais.

Parodoje buvo pristatyti *Capcom Co., LTD* žaidybiniai projektai **ONIMUSHA, MAXIMO** (veiksmas). *Sony Music Ent (Japan) Inc.* Muzikinis produktas **L'ARC-EN-CIEL**. *Tecmo Ltd.* Pristatė savo hito pratęsimą **DEAD OR ALIVE 2**. *From Software* – **ARMORED CORE 2** (simuliatorius). Na, o *Sony Computer Entertainment Inc.* nudžiugino lenktynių mėgėjus pateikdama projektą **GRAN TURISMO 2000**. *Namco* taip pat neatsiliko muštynių gerbėjams pristatydama **TEKKEN TAG TOURNAMENT** bei lenktynes **RIDGE RACER V.**

Buvo ir kitų žaidimų, tačiau visų jų išvardinimui žurnalo tikrai neužteks.

Publikos nuomonė:

Tekken Tag Tournament tai tikrai puikus žaidimas. Techniškai atliktas be priekaištų. Aš labai nustebau pamatęs šviesos bei fizikinius efektus, pavyzdžiui, nuo vėjo linguojančią žolę... Tai nuostabu!

Okuda

Ridge Racer 5 – tai visiškai naujas žaidimas! Kita grafika! Tai nepaprasta!

Urou

Parodoje dalyvavo ir kitos programinės įrangos gamintojos. Vienos jau turėjo, ką pristatyti pramogų ištroškusiai miniai, kitos tik anonsavo savo būsimus projektus.

GAMINTOJAS	**PROJEKTAS**
ARTDINK CORPORATION	A-TRAIN 6
ASCII CORPORATION	KAKINOKI SHOUGI
ASK CO.,LTD.	DOUKYU BILLIARDS MASTER 2
ASTROLL CO.,LTD.	AMERICAN ARCADE
CAPCOM CO.,LTD.	STREET FIGHTER EX3
ENIX CORPORATION	0STORY
ELECTRONIC ARTS SQUARE K.K.	SNOWBOARD SUPERCROSS
FROM SOFTWARE, INC.	ETERNAL RING
FROM SOFTWARE, INC.	EVERGRACE
JALECO LTD.	STEPPING SELECTION
KOEI CO., LTD.	KESSEN
KOEI CO., LTD.	MAHJONG TAIKAI: MILLENNIUM LEAGUE
KONAMI CO.,LTD.	JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 *
KONAMI CO.,LTD.	JIKKYOU POWERFUL BASEBALL 7
KONAMI CO.,LTD.	DRUM MANIA
KONAMI CO.,LTD.	MAHJONG YAROUZE! 2
NAMCO LIMITED	RIDGE RACER V
NAMCO LIMITED	TEKKEN TAG TOURNAMENT
SONY COMPUTER ENT. INC.	GRAN TURISMO 2000
SONY COMPUTER ENT. INC.	FANTAVISION

SONY COMPUTER ENT. INC.	I.Q REMIX
SONY COMPUTER ENT. INC.	BE ON EDGE *
SQUARE CO., LTD.	DRIVING EMOTION TYPE-S
SQUARE CO., LTD.	GEKIKUKAN PROFESSIONAL BASEBALL
TAKARA CO., LTD.	EX BILLIARDS
T&E SOFT, INC.	GOLF PARADISE
YUKI-ENTERPRISE INC.	MORITA SHOUGI
WARNER HOME VIDEO	MATRIX (DVD MOVIE)
SONY MUSIC ENT. (JAPAN) INC.	L'ARC-EN-CIEL
TECMO LTD.	DEAD OR ALIVE 2
FROM SOFTWARE, INC	ARMORED CORE 2

* šie žaidimai oficialiai pristatyti nebuvo.

Taip pat parodoje pirmą kartą buvo demonstruojamos *SPS 2 DVD* galimybės žiūrėti filmus. Neliko nei vieno abejingo lankytojo išvydus Warner Home Video studijos – filmą **MATRIX** (*DVD movie*). Tai pirmasis kino filmas demonstruotas publikai naudojant *PlayStation 2* žaidimų kompiuterį.

Publikos nuomonė:

Aš manau, kad *DVD Video* grotuvas *PS2* sistemoje tai puikus dalykas. Nuostabu mėgautis kino filmais naudojant žaidimų kompiuterį! Ir visgi labai norėčiau susikauti su savo draugu žaidime **Tekken**...

Satsuko Watanabe

Aš sužavėtas galimybe žiūrėti *DVD* filmus naudojant *PS2!*

Kazunobu Ito

Aš toks laimingas, kad *PS2* galėsiu naudoti ir kaip *DVD* grotuvą. Tai tikrai puiki idėja! Ir rezultatas... puikus! Mano mėgstamiausias žaidimas? **GT2000.**

Oshiba

Na, o dabar paskaitykite, ką mano parodos lankytojai apie *PS2*, žaidimus, bei pačią **PLAYSTATION FESTIVAL 2000** parodą.

Paroda suteikė puikią galimybę susipažinti su žaidimais naujai *PS* sistemai. Labiausiai man patiko Square firmos beisbolo simuliatorius bei Konami futbolas. Jie tikrai nuostabūs ir originalūs.

Na, o puikiausias priedas *PS* žaidimų kompiuteriui tai *DVD* grotuvas ir tik už 39 800 jenas (apie 1400 litų).

Ichikawa

Aš tik ką pradėjau žaisti video žaidimus ir ši paroda tai tikras atradimas man. Taip, labai nustebau *PlayStation 2* galimybėmis, t.y. realistinė grafika, animacija. Žaidimai tiesiog puikūs!

Fukamachi

Tai puiki paroda ir puiki vieta išbandyti žaidimus. Paprastai mes nežaidžiam jokių video žaidimų, bet čia tiesiog užkrečianti atmosfera. Mums tikrai patiko *PlayStation 2* ir... **GT2000.**

Lee Narea ir Lee Chunki

Mes atėjome čia todėl, kad norėjome išvysti *PlayStation 2*, nuostabius žaidimus, bei *DVD* video. Esame žaidę su *PlayStation*, o dabar labai norime įsigyti *PS2*.

Hidaka ir Kimura

Mums patiko *Konami* futbolas, *Square* beisbolas ir naujas **GRAN TURISMO**. Norėtume namuose turėti *PS2*, bet teks dar palaukti, kol tėvai nupirks šį stebūklą.

Atsitiktinai parodoje sutikti du berniukai

Grafika nuostabi! Aš dar tokios nemačiau! Aš noriu išbandyti visus žaidimus, pristatomus šioje parodoje! Atleiskit, turiu eiti... manęs gi laukia tiek nuostabių žaidimų! Gal norėtumėte prisijungti ir žvilgtelti į *GT2000* žaidimą?

Satoh

Aš norėčiau šioje parodoje išbandyti kuo daugiau žaidimų! Jei ne, norėčiau įsigyti *PS2* dabar! Negaliu daugiau laukti! Man labiausiai patikęs žaidimas - **DARK CLOUD**.

Yabe

Aš sužavėtas *PS2*. Tai fantastiškas kompiuteris ir aš tikrai manau, kad žaidimai ne ką prastesni. Šiuo metu ruošiu naują projektą būtent *PS2* kompiuteriui. Tai kažkas fantastiško!

Tokuro Fujiwara (**Ghosts 'n' Goblins** serijos kūrėjas, dirbęs prie *PS* žaidimo **TOMBI**).

PABAIGA:

Japonijos gyventojai 2000 metų kovo 4 dieną džiaugėsi galėdami parduotuvėse įsigyti svajonių mašiną PS 2. Kai kurios parduotuvės buvo priverstos nutraukti prekybą dėl šios seniai lauktos žaidimų mašinos stygiaus.

Japonai jau džiaugiasi, na, o Europa, kaip ir Lietuva, dar liūdės kokius metelius, kadangi europinės PS2 versijos kompiuteriai turėtų pasirodyti tik prieš Naujus metus.

Galima jau ir dabar pasipuošti eglutę ir laukti... laukti.... dovanų...

Pagal **www.playstation.com** duomenis straipsnį paruošė Domantas Kareckas

Truputis istorijos

Vystantis kompiuterinei technikai, vystėsi ir programavimo kalbos. Pirmoji programavimo kalba buvo *Fortran*, sukurta 1954 metais. Vėliau jų buvo sukurta daugiau (*Basic* – 1963, *Pascal* – 1970). Visos šios programavimo kalbos buvo procedūrinės – programos buvo rašomos eilutė po eilutės. Todėl sudėtingesnių programų tekstai užimdavo daug vietos, o vykdomos tokios programos pareikalaudavo nemažai kompiuterio atminties, nes visą laiką reikėjo saugoti kintamųjų reikšmes.

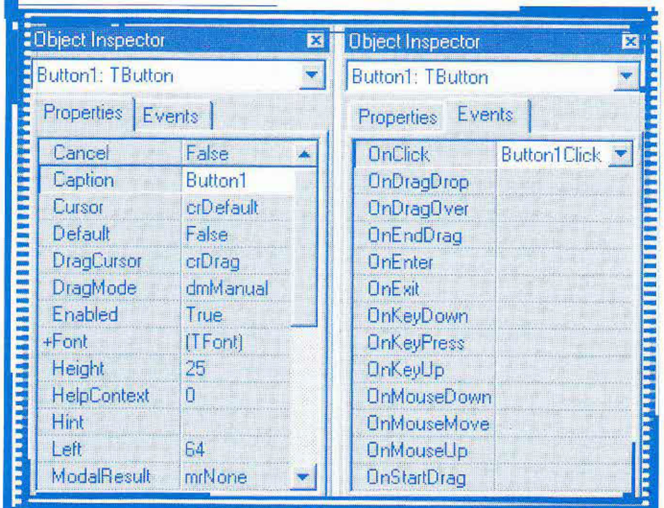
Objektiniame programavime operuojama objektais. Kai atliekamos operacijos, objektai tik modifikuojami (nekeičiami naujais). Dėl to kompiuterio darbas su objektais yra ekonomiškesnis.

Kas yra objektinis programavimas? Procedūriniame programavime į pirmą vietą iškeliami kintamieji, kurie įgyja vienas ar kitas reikšmes, o objektiniame programavime – objektai. Objektas – tai kokio nors realaus daikto modelis, turintis tam tikras savybes. Tačiau realus pasaulis nuolat keičiasi, o tai reiškia, kad tie pokyčiai turi atsispindėti ir daikto modelyje – objekte. Tarkime, žmogus. Žmogus turi gimimo datą, lytį, gyvenamąją vietą, ūgį, odos ar plaukų spalvą, sudėjimą. Objektas turi savo duomenis bei jų tvarkymo metodus: funkcijas ir procedūras.

Dar viena svarbi objektinio programavimo sąvoka – paveldimumas. Daugumas objektų neatsiranda iš niekur, o sukuriami iš jau esamų objektų. Jie paveldi ankstesnių objektų savybes, įgaudami ir naujų. Pavyzdžiui, gimdamas žmogus paveldės tėvų odos spalvą, bet turės savo gimimo datą.

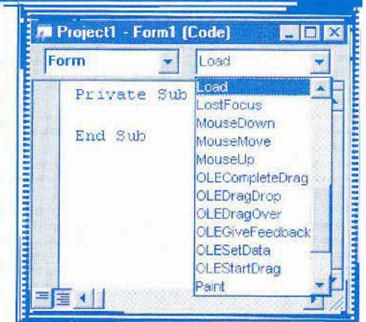
Objektinio programavimo sistemose programavimas suvedamas į konkretaus objekto įvykius, pavyzdžiui, į mygtuko paspaudimą, paveiksliuko didinimą ar mažinimą, lango padėties keitimą ir t.t., tai yra programoje objektai laukia, kol kas nors su jais atsitiks.

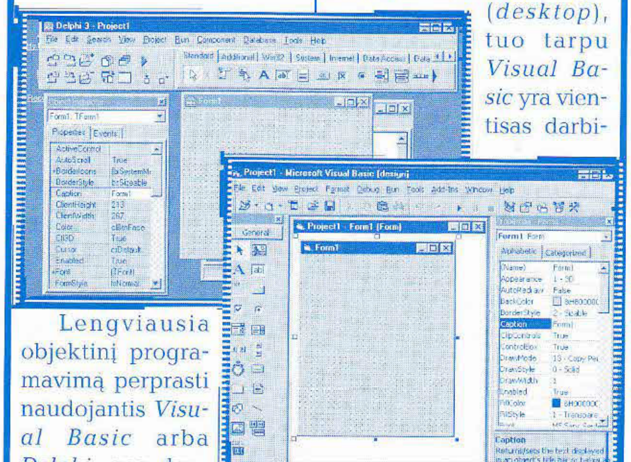
Pirmą kartą objektinio programavimo idėja buvo įgyvendinta programavimo kalboje *Smalltalk* (1980 m.). Šiuo metu vienos populiariausių objektinio programavimo sistemų yra *Microsoft Visual Basic, Borland C++ Builder, Borland Visual C++, Borland Delphi.*



Ką pasirinkti

Norint pasirinkti kurią nors objektinio programavimo sistemą reikėtų išsiaiškinti, kokią programavimo kalbą naudoja sistema – *Basic, Pascal* ar *C++*; kur lengviau programuoti, kurioje sistemoje lengviau valdyti objektus.





Lengviausia objektinį programavimą perprasti naudojantis *Visual Basic* arba *Delphi*, nes daugelis Jūsų jau bandėte programuoti *Basic* arba "paskaliu" (*Delphi* yra *Pascal* šeimos programa). Tačiau kurią pasirinkti?

Mano manymu, Jums reikėtų pradėti dirbti su *Delphi* sistema. Kodėl?

Svarbiausias argumentas – mokykloje Jūs jau mokotės (arba Jums teks mokytis) *Pascal*, vadinasi, jei pasirinksite *Delphi*, nereikės mokytis antrosios programavimo kalbos. Dar vienas labai svarbus argumentas – *Delphi*, palyginus su *Visual Basic*, turi labai daug jau paruoštų objektų, suskirstytų pagal prasmę ir paskirtį. *Delphi* programos projektavimo režimas neturi vientiso lango, todėl projektuodami būsimą programą galite matyti rašomos programos lango realią padėtį darbalaukyle (*desktop*), tuo tarpu *Visual Basic* yra vientisas darbinis langas, kuriame sudėti darbui reikalingi elementai.

Jei reikės, naudosite grafines savybes ar metodus. *Visual Basic'e* teks pasitelkti matematinius sugebėjimus, nes čia atstumai matuojami twip'ais (1 twip'as = 1/20 taško arba 1 cm = 567 twip'ai), tuo tarpu *Delhpi* taškas atitinka Windows tašką.

Delphi turi objektų inspektorių (*Object Inspektor*); tai langas, kuriame galime pasirinkti objekto savybę ar įvykį, tuo tarpu *Visual Basic'e*, norint parašyti įvykio procedūrą, pirmiausiai reikia patekti į procedūrų rašymo langą, o tik po to pasirinkti įvykį.

Delphi turi specialius objektus bei geresnes galimybes duomenų bazių kūrimui.

Tačiau *Visual Basic* turi ir pranašumų prieš *Delphi* – *Delphi* nėra galimybės sudaryti objektų masyvo, nors *Delphi* galima išspręsti ir šią problemą, tačiau sudėtingesniais keliais.

Kitame numeryje pasirodys pirmosios pamokėlės, kurių pagalba galėsite mokytis programuoti *Delphi* aplinkoje.

STARCRAFT

Interneto ir žaidimų klubas "KB" yra pirmoji ir kol kas vienintelė tokio pobūdžio įmonė Šiauliuose, traukianti savo kompiuterinės įrangos galingumu, interneto paslaugomis bei ypatingai lanksčia kainų politika. Atėjęs į klubą jaunuolis ne tik patiria naujų įspūdingų pojūčių, bet ir susiranda naujų draugų. Kuriasi įvairių žaidimų mėgėjų klanai. Rengiamos loterijos, konkursai. Klubas turi savo spausdintuvą, skenerį, CD-RW aparatą, DVD skaitytuvą. Klube platinama kompiuterinė spauda. Propaguojamos ir platinamos legalios programos bei žaidimai. Plati klubo veiklos informacija interneto svetainėje – www.zaidimas.lt.

2000 metų kovo 11 dieną dosnių rėmėjų dėka suorganizuotas pirmasis Šiauliuose **Starcraft-Broodwar** turnyras. Ypatinga padėka žurnalo apie kompiuterinius žaidimus "Kiberzona" redakcijai, kuri nepagailėjo brangaus žurnalo ploto bei įsteigė nemažai vertingų prizų turnyro dalyviams. Renginio rėmėjai: firmos "DEFAS", "TAIDĖ", Šiaulių MAX'as bei kino centras "SAULĖ".

Turnyras prasidėjo 10-tą valandą ryto. Dalyviai tučtuojau aptūpė kompiuterius, ir, matyt, būdami iš prigimties ne itin kuklūs, ėmė negailestingai demonstruoti vienas kitam, kokių žaidimo valdymo aukštumų yra pasiekę. Apšilimo metu kai kuriems žaidėjams savo pribloškiančiai jėgai išreikšti "BroodWars" erdvės nepakako, ir asmeninės kovos persimetė į "Quake II" areną. (Matyt, yra manančių, jog Blizzardas kiek pagailėjo efektingų priešo mirties scenų). Turnyras vyko populiaria dviejų minusų sistema, todėl žaidėjas iškrisdavo, tik patyręs du pralaimėjimus. Žemėlapiai buvo parenkami burtų keliu. Netikėtumų turnyre buvo nedaug. Jau po pirmųjų ratų "imta bijoti" seniai žinomų žaidėjų, tokių kaip Terran_Swat ir Westbam. Varžėsi 31 dalyvis, tad šiokia tokia grūstis bei entuziastingos diskusijos suteikė draugiškos ir linksmos draugijos įspūdį. Pažiūrėti buvo į ką – puiki taktika ir strategija, kartais visai netikėti, bet efektyvūs sprendimai. Buvo dalijamasi įvairiomis strategijomis, aptarinėjami žaidėjų veiksmai ir siūlymai (žinoma, liekantys tik žiūrovų tarpe), kaip derėtų pasielgti jų stebimose situacijose. Turnyro eiga klostėsi sklandžiai: žaidėjai ramiai susitaikydavo su pralaimėjimais ir paslaptingai šypsodavosi laimėję. Praalkę čia pat kramsnojo, ištroškę – gurkšnojo. O čalia vis labiau besijaudinantys Žaidėjai (artėja atranka į finalą!) valdė į pergalę turinčias nuvesti, savo "unitų" bandas. Manau, dažniau apsilankantys įvairiuose turnyruose jau įprato prie tokių "šeimyniškų" vaizdelių. Galų gale dešimt žaidėjų buvo pakviesti dalyvauti finale. Tai buvo turnyro dalyviai, nesurinkę dviejų minusų. Finalistai žaidė po partiją kiekvienas tarpusavyje (po 9 kovas – ištisas maratonas!). Mūsų protingasis skaitytojas, matyt, bus pastebėjęs, jog parašėme "netikėtumų buvo nedaug", vietoj "netikėtumų nebuvo". Taigi, jie buvo :). Didžiausią siurprizą pateikė kelmiškis Hitman, labai greitai "zelotų" *rush'u* įveikęs turnyre visą laiką lyderiavusį klaipėdietį Westbam. Visi entuziastingai sveikino kelmiškį su puikia pergale ir džiaugsmingai riaumodami kratė jam ranką. Vis dėlto klaipėdiečiai dar kartą įrodė, ką galį "BroodWars" mūšiuose. Pirma vieta – Westbam, antroji – Erty, trečioji – Terran_Swat. Visi jie – klaipėdiečiai. Visi finalistai apdovanoti vertingais prizais.(Pvz., I vieta be piniginio bei visų kitų prizų gavo ir originalų žaidimą **Microsoft Fly Simulator**, kurio kaina 299 Lt). O pralaimėjusieji gavo gerą praktiką ir gero žaidimo pavyzdį. Finale dalyvavo ir keturi šiauliečiai, bet jų aukčiausia vieta – penktoji. Jie žadėjo smarkiai treniruotis ir ateityje perkelti "BroodWars" sostinę į Šiaulius.

Informaciją apie turnyro dalyvius, prizus, taisykles galite rasti interneto svetainėje www.zaidimas.lt.





QUAKE 2 TURNYRO ATGARSIAI

Š.m. vasario 26-27 d.d. naujai atsidariusiame kompiuterių klube "Setas", esančiame Kaune (Ukmergės 22 a), vyko **Quake2** turnyras. Turnyras turėjo prasidėti vasario 26 d. 11.00 val., tačiau dalyviai rinkosi jau nuo 9.00 val.. Varžybos vyko dviejų minusų sistema. Šį turnyrą netgi galima pavadinti tarptautiniu, nes jame dalyvavo 8 svečiai iš Latvijos. **Q2** turnyre buvo žaidžiami 2 *map'ai* po 15 min: laimėdavo tas, kuris surinkdavo daugiau "fragų". Turnyre leistini *map'ai* buvo dm1, dm2, dm3, dm7 ir match1. Į turnyrą atvyko 41 dalyvis. Kadangi rėmėjų neatsirado (nors paremti žadėjo firma "Sonex"), prizus teko steigti klubui "Setas".

Q2 turnyro lyderiu buvo laikomas Baton'as. Turnyre jis be pralaimėjimų, triuškindamas visus, išėjo į finalą. Tačiau tarp kitų *quaker'ių* vyko labai įtemptos kovos. Gana netikėtai baigėsi kova tarp Ozone ir [GZA]Bishop'o. Bishop'o pasirinktame dm2 *map'e* pastarasis nugalėjo Ozone rezultatu 9:5. Antroje kovoje Bishop'as nesutiko žaisti, nes jo nuomone buvo "lagas". O Ozone nesutiko peržaisti, nes jam skubiai reikėjo vykti namo. Bishop'as iš tolimesnės kovos pasitraukė.

Beveik be pasipriešinimo Mizzer'is pralaimėjo [GZA]HedgeHog'ui. Taip pat ir aš įčkritau pirmame rate susitikęs su [GZA]HedgeHog'u :))

Dėl patekimo į finalą labai aršiai kovojo Ozone ir [GZA]HedgeHog. Kai buvo sužaisti 2 *map'ai*, rezultatas buvo lygus. [GZA]HedgeHog pasirinktame *map'e* match1, likus 4% gyvybės, Ozone kybojo virš lavos ir... baigėsi laikas. Burtų keliu buvo ištrauktas dm1 *map'as*, kurį Ozone nesunkiai laimėjo.

Taigi į finalą pateko Baton ir Ozone. Batono pasirinktame *map'e* pastarasis sutriuškino Ozone rezultatu, kurio jo labui aš neminėsiu :)). Kitame *map'e* (match1) Baton'as žaidė atsipalaidavęs (t.y. be ausinių ir t.t.). Jam ir atiteko pagrindinis prizas. Pirmosios trys vietos atrodė taip:

1. **Baton**: 100 Lt
2. **Ozone**: 70 Lt
3. **[GZA]HedgeHog**: 50 Lt

Dalyviai išsiskirstė patenkinti – porą dienų jie pabendravo ne tik su kito miesto, bet ir su kitos valstybės bendraminčiais :). Dėl šio turnyro rengimo ypač norėčiau padėkoti [GZA]Bishop'ui ir [GZA]HedgeHog'ui.

[UFC]DoNoR

naujienos

Smulkmenos apie X-Com Alliance

Martin'as De Riso, kompanijos **Microprose** prodiuseris, pranešė visuomenei kai kurias smulkmenas apie **X-Com-Alliance**. Kaip buvo žinoma jau anksčiau, žaidimas buvo kuriamas trimačio šuterio *Unreal* grafinio varikliuko pagrindu. Kūrėjai teigia, kad žaidimas bus kažkuo panašus į **Swat 3** ir **Half-Life**. Kol kas numatoma 13 misijų, susidedančių iš maždaug 20 lygių. Labai svarbu žaidime jums bus išlaikyti visa jūsų komandos sudėtį, nes jeigu prarasite nors viena junita, galite visiškai sužlugdyti misija, ir jums teks pradėti nuo pradžių. Kiekvienas junitas turi tik jam būdingas savybes, ir misijų eigoje jos vis tobulėja. Martin'as taip pat pranešė, kad galbūt pirmasis ir dar labai "žalias" žaidimo variantas bus parodytas E3, o išleisti žaidima planuojama 2000 m. trečiajame ketvirtyje.

Pumpkin Studios mirė

Eilinė žaidimu gamintoju kompanija užsidarė. Deja, kaip bebūtų liūdna, faktas lieka faktu, eilė nenusisekusių projektų pagaliau sužlugdė *Pumpkin Studios*. Tai įvyko kovo 13 d. ir oficialus pranešimas pateiktas kompanijos tinklalapyje. Paskutinis jos gaminys buvo **Saboteur**. Maždaug 60% darbų buvo jau baigta, todėl jie neatsisakė projekto pusiaukelėje, tiesiog iškilmingai perdavusi **Saboteur'ą** studijai *Tigon*, *Pumpkin Studios* ramiai užsidarė ir atleido savo darbuotojus.

PlayStation 2 grįžta į sandėlį

Ne viskas taip puiku, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio! Eilinis kompanijos *Sony Computer Entertainment* šedevras **PlayStation 2** bus gražintas į gamyklas testuoti. Pasirodo, ne visada viskas gerai susiklosto net po pasaulinės prezentacijos. Atrodo, kad visi **PlayStation 2**, o jų išleista nemažai, turi kažkokį defekta, susijusį su atminties korta. Priežastys dar tiriamos, tačiau platfomos gražinimas jau prasidėjo.

Pilnametražinis filmas Final Fantasy

Po svaiginančio žaidimo **Final Fantasy** pasisekimo korporacija *Sony* nutarė visgi įgyvendinti sena svajonę ir sukurti pilnametražinį multiplikacinį filma, kurio pavadinimas taip pat **Final Fantasy**. Atidarytas oficialus tinklalapis, kuriame vertėtu apsilankyti visiems šio nuostabaus žaidimo gerbėjams.

Pharaoh priedas.

Kaip pareiškė *Breakaway Games*, greitu laiku Egiptą valdys Kleopatra! Oficialus, laisvai platinamas priedas (*add-on*) populiariai strategijai **Pharaoh** pasirodys apie birželio mėn. Jis vadinsis **Pharaoh Official Expansion: Cleopatra**. Jame yra keturios papildomos kampanijos, susidedančios iš 15 misijų - už Kleopatrą, Ramzį ir Tutanchamoną. Žinoma, reikia laukti naujovių, ir netgi labai maloniu.

Gandai apie naują Interplay gaminį.

Atkakliai sklando gandai, kad kompanija *Interplay* artimiausiu metu nori užbaigti bendrą darba su *Shiny Entertainment* (**Messiah**) ir susitelkti ties įdomesniu projektu, intriguojančiai pavadintu **Matrix**.

Tropico, nauja Pop Top Software strategija.

Pop Top Software eilinį karta nutarė visus nustebinti. Jeigu prisimenate, ši komanda savo laiku yra sukūrusi neblogą strategija **Railroad Tycoon II**. Šį kartą kūrėjai nutarė sukurti strategiją **Tropico**, šiek tiek primenančia **SimCity**. Namų statyba - tai ištisas menas, o išmoksite jūs šio meno artėjant 2000-tiesiems į pabaiga. Leidėjas, kaip visada, - visiems žinoma kompanija *Gathering of Developers*.

Ubi Soft naujiena - VIP

Ubi Soft paskelbė visuomenei, kad ji pradeda dirbti prie projekto intriguojančiu pavadinimu **VIP**. Vieną iš pagrindinių vaidmenų atliks supermodelis Pamela Anderson Lee. Siužetas vyksta Kalifornijoje, kur jūs esate asmens sargybinis. Į jūsų pareigas įeina naudoti šiuolaikinius metodus savo globojamoms žvaigždėms saugoti nuo pasikėsinimų ir piktų kėslų. Į žaidimą žadama įjungti daug sveiko jumoro ir naujas ginklų rūšis. Žaidimą licenzijavo korporacija *Sony Picture Studios*.

Devil Inside pasirodys gegužį

Devil Inside - paskutinis visiems žinomos komandos *Cryo Interactive* projektas. Iš žaidimo pavadinimo aišku, kad tai bus "siaubiakas" su veiksmo elementais, beje, prie žaidimo prisidėjo žymusis Hubert'as Chardot'as, tas pats, kuris kūrė **Alone in the Dark** seriją ir iš dalies prisidėjo prie **Nocturne**. Pateikti žaidimą **Devil Inside** planuojama kovo 20 d., na, o parduotuvėse jis atsiras gegužės pabaigoje. Lauksime.

Naujas projektas Two Worlds

Kompanija *Metropolis*, ta pati, kuri padovanojo mums **Gorky - 17**, anonsavo nauja projekta **Two Worlds**. **Two Worlds** turi veiksmo, RPG ir realaus veiksmo strategijos elementų. Siužetinė linija nukelia mus į *Kroth* sritį, kurioje gyvena tūkstančiai rasių, tačiau dėl teritorijos ypatumų jos viena apie kitą nieko nežino. 3001 metais du pasauliai, *Quidarian* ir *en'Ceer*, pagaliau susitiko kovoje dėl gyvenimo erdvės. Žaidėjui duodamas *Ned'o Jash'o* iš *Quidarian* pasaulio vaidmuo, ir jūs atsiduriate pačiame konflikto sūkuryje.

Nauji Mech'ai!

Mech'ų gerbėjai gali jau sutepinėti savo ginklus ir kasdien treniruotis, patikėkite, tai jums ateityje tikrai padės. Kompanija *Microsoft* su pasididžiavimu pranešė, kad vėl tęs žaidimų apie *Battle Tech* visatą seriją. Kaip tęsiniai mums siūlomi **MechWarrior 4** ir **MechCommander 2**.

MechWarior 4, arba vėl mechaniniai karai siekiant atkovoti planetą. Kūrėjai žada labai kokybiška grafiką, su kuria jūs jau iš dalies galite susipažinti. Nepamirštamas siužetas ir įdomios misijos. Kaip paprastai, jūsų žinioje bus didžiuliai mechaniniai kariai, didumo sulig 4-5 aukštų namu ir sveriantys apie 80 tonu, kurie lakstys po beribę teritorija. Jeigu jūs išgyvensite, jūs išgelbėsite planetą, jeigu žūsite, žūsite kaip didvyris.

MechCommander 2. Taktiniai karai *Battle Tech* visatoje ne mažiau idomūs, todėl antroji dalis taip pat turės tam tikrus tikslus. Realaus laiko strategija vėl mus nublokš į kautynių lauką, kuriame daugiatonės pabaisos kiekviename žingsnyje turės gelbėti gyvybę ir naikinti priešus.

Antroji Soul Reaver dalis pasirodys.

Eidos Interactive patvirtino savo ketinimus kurti antąją **Soul Reaver** dalį. Darbas jau vyksta, ir, greičiausiai, ateinančių metų pradžioje mes galėsime susipažinti su naujais nuotykiais "dvasinių ieškojimų" kelyje.

Dreamland Chronicles, kas tai?

Visi turbūt girdėjote apie strategiją ilgu pavadinimu **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**. Tiems, kurie nežino, pranešame, kad šiuo žaidimu užsiėmė *Mythos Games*. Ta pati kompanija, kuri savo laiku išleido stebuklingąjį **X-COM** ir ne mažiau mielą žaidimą **Magic&Mayhem**. Bet grįžkime prie mūsų projekto. **Dreamland Chronicles**, kaip jau minėjome, ėjiminė strategija, ir sukurti šiame žanre kažką nauja praktiškai neimanoma. Vis dėlto, kaip tvirtina vadovai, per tą laika, kol pasaulis miegojo, jų šviesiose galvose kilo daugybė idėjų, kurių pasekoje: patirtis + naujovės = naujas neiprastas žaidimas **The Dreamland Chronicles**. Siužetas labai paprastas: Žemė xxxx metais po ilgo karo su ateiviais... Žmonija beveik išnaikinta, tačiau po visą pasaulį išsisklaidė pasipriešinimo grupės. Jūsų žinion patenka išlaisvinimo armija iš kelių žmonių, kuri turi gražinti Žemėje taika ir ramybę. Žaidimą planuojama išleisti 2000 m. paskutiniame ketvirtyje.

SWAT 3

Close Quarters Battle

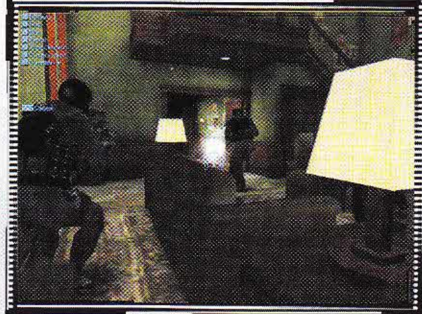
- "Raudonas" pasiruošęs!
- "Mėlynas" dengia!
- "Raudonas" varyk!!!

Sprogimas ir durys atsilapoja. Du pareigūnai įsiveržia į vidų ir nepatiklias žvilgsniais dirsteli už kampo. "Viskas švaru" – gaunu pranešimą ir tuoj pat skubu tuo įsitikinti pats, gniauždamas rankoje M4A1 tipo automatą, kurio prožektoriaus šviesa išlupa iš tamsos patalpoje esančius objektus. Viskas ramu... Bet ramuma bauginanti. Priešais pamatau duris ir nutariu pats imtis iniciatyvos. Tačiau vos spėju atsidurti kambario viduryje, kaip durys atsidaro ir kamufliažu apsirėdęs vyrukas nutaiko į mane grėsmingą vamzdį. Išgirstu savo komandos narių šūksnius: "Mesk ginklą!". Bet užuot vykdęs nurodymus, tas stuobrys pradeda pleškinti ne į rėkiančius, bet į mane! "O, siaube," – šmėkšteli galvoje, ir pirštas lyg į automato gaiduką su skausmu įsirėžia į "pelės" klavišą. Pasigirsta šūvių serija ir suglebęs kūnas griūna žemėn. "Baigta," – pagalvoju, bet tuoj pat susigriebiu: "o kas už tų durų?.."

Ką gi, ką gi, sulaukėme dar vieno žaidimo apie šauniuosius vyrukus iš specialaus Los Andželo policijos padalinio: **SWAT 3: Close Quarters Battle. Sierra studios** pagaliau neatsiliko nuo pasaulyje vyraujančių madų ir išleido žaidimą, konkuruojantį su **Hidden&Dangerous** ir **Rainbow Six** tipų žaidimais. Kas nėra žaidęs pirmųjų SWAT dalių, galiu pasakyti, jog pirmoji dalis – **Police Quest 4: SWAT** – buvo tiesiog **Police Quest** tęsinys, antroji dalis – **Police Quest SWAT 2** – buvo strategija. Taigi, paklausite, koks galėjo gautis pratęsimas po tokio žaidimų stilių kratinio. Tačiau pavyko gera pirmojo asmens veiksmo strategija, palaikanti 3D.

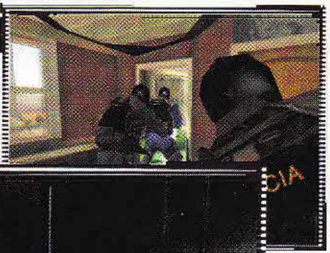
Pradžia

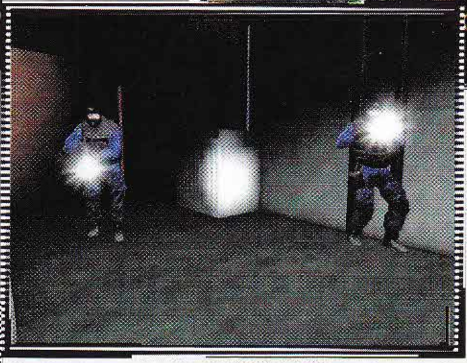
Pradžioje jūs turėsite pasirinkti žaidimo tipą: karjerą arba atskirų misijų vykdymą. Pasirinkus karjerą, jums teks susikurti savo atvaizdą. Nemanykite, kad galėsite susikurti identišką savo veidą – ten viso labo yra tik keli veidų pasirinkimai: juodaodis, ispanas, azijietis ir net 3 baltaveidžių rūšys su skirtinga akių spalva (tik kažkodėl keičiasi ne akių spalva, o visa fizionomija). Taip pat teks pasirinkti ir specialybę (yra netgi gerasis samarietis, tačiau ką su tokia specialybe veikti "specuose"?). Atlikę šias procedūras, galėsite pasirinkti savo pavaldinius, tačiau pasirinkimas labai ribotas ir abejoju, ar tai turi kokios nors įtakos žaidimui. Beje, pavaldinių turėsite aštuonis, tačiau užduotis atlikinėti jums bus skirta su keturiais.



Mėgstančius pasitreniruoti prieš pradedant žaisti laukia nusivylimas: yra labai skurdžios pamokėlės, kurios remiasi tik raštišku šio bei to išdėstymu bei keliais filmukais. Kūrėjai turbūt pagalvojo, kad viskas yra tiek paprasta, jog nesivargino sukurti ko nors įspūdingesnio. Vis dėlto, jei pasirinksite misijos režimą, yra viena mokomoji misija, kurioje jus neskausmingai apšaudys medinės figūrėlės su piktais veideliais, o besišypsančias figūrėles reikės palikti "gyvas".

Pasirinkę misijos režimą daug nepralošite, nes ten visiškai tokios pačios užduotys kaip ir "karjeroje", tiesiog nekilsite karjeros laiptais ir bus mažiau paaiškinimų.





Tikslai, siužetas, ginklai, įranga

Visas veiksmas vyksta netolimoje ateityje, kurioje siaučia teroristai ir šiaip pašaudyti bei sprogdinti mėgstantys asmenys, o jūs, kaip elitinio policijos kovos su nusikalstamumu dalinio atstovas, turite visam tam sukliūdyti. Kiekvienos misijos pradžioje jums bus išaiškinamas misijos tikslas – nukenksminti nusikaltėlius, išgelbėti nekaltus žmones, surinkti ginklus ir pan. Taip pat galėsite pasižiūrėti į nusikaltėlių veidukus, surinkti objektus, kuriuos reikia nukenksminti, ar pasirinkti įėjimą į pastatą. Žaidimo lygių aplinka gana įvairi: parduotuvė, diskoteka, televizija, bažnyčia, statybos, dangoraižis, kanalizacija ir t.t. Žodžiu, monotoniškumo nepajusite. Viso yra 16 žaidimo lygių. Noriu nuliūdinti *multiplayer* mėgėjus – **SWAT 3** jo nėra, tačiau, manau, gamintojai pasitaisys ir jį išleis.

Susipažinę su misijos tikslais, galite išsirinkti ginklus, kurių pasirinkimas, tiesa, labai skurdus – viso labo 3 automatai ir 1 vinčesteris (niekada ne-

maniau, kad amerikiečiai taip blogai ginkluoti). Geriausia šaunamąja jėga pasižymi M4A1 tipo automatas — kai plieki, visi kaip šiaudai lūžta, o ir mažiau šovinių eikvojasi. Kaip žinia, dar reikia turėti ir atsarginį ginklą, tačiau jo pasirinkti jau neteks — koks duotas pistoletas, tokiu ir džiaugsitės. Kiekvienas ginklas yra komplektuotas su žibintuvėliu, kas yra ganėtinai įdomu, bet nepatogu, nes tuomet jūs matote tik tą patalpos dalį, į kurią nutaikytas ginklas. Su naktinio matymo prietaisu būtų žymiai lengviau orientuotis, tačiau jo žaidime nėra.

Įrangos irgi negalėsite pasirinkti, bet jos yra pakankamai bet kokiai užduočiai įvykdyti. Jūs galėsite naudotis blykste (kam neaišku, tai yra naujametinė petarda, tik kad labai akinaJ), dujine granata, šviečiančiomis lazdelėmis, sprogmenimis, visrakčių rinkiniu, antrankiais, o taip pat naujove — prietaisu žvilgčioti už kampo.



Visko jūs turėsite į valias, išskyrus šovinius, sprogmenis bei petardas ir dujines granatas. O štai tokio gero daikto kaip antrankių niekada nepritrūksite, nors tektų ir šimtą surakinti.

Valdymas ir veiksmas

SWAT 3 skiriasi nuo savo pirmtakų valdymo paprastumu. Galbūt kažką nudžiugins, bet kažką ir nuvils tai, kad nėra išankstinio veiksmų planavimo. Viskas vyksta gyvai, be jokių išankstinių nurodymų, ir tai man patiko, nes ką tu, žmogau, gali suplanuoti, kai už kiekvieno kampo laukia po kamikadzę. Visas reikalingas komandas galite rasti naudodamiesi specialiai tam kampe įtaisyta komandų lentele, kurioje nurodytos šiuo metu veiksmingos komandos. Tai ir paprasta, ir be galo patogu, nes nereikia atmintinai žinoti komandinių klavišų, o ir susipainioti beveik neįmanoma. Žaidime jūs įsakinėjate 4 pareigūnams, kurie pasiskirstę į 2 lygias komandas: raudonuosius ir mėlynuosius. Jūs galite įsakinėti visai komandai iš karto arba kuriam nors vienam dvejetui. Įsakymai gana įvairūs: įsiveržti į patalpą, dengti, sekti, ieškoti, panaudoti įrangą ir pan. Visas įsakymų sąrašas išdėstytas nuo 1 iki 8 klavišo.

Amunicija naudotis taip pat lengva: tereikia pasirinkti įrankį, prieiti prie norimo paveikti objekto, kad aplink įrankį atsirastų žalias keturkampis ir spustelėti pelės klavišą. Taip pat nereikia užmiršti, kad ginklai **SWAT 3** automatiškai neužsitaiso — tai reikia atlikti pačiam, kitaip gali tekti nešti "kudašių" nuo šaudančio priešo.

Jūsų pavaldiniai tiksliai vykdys jiems duotą įsakymą, nekreipdami dėmesio net į pusnuoges gražuoles, kurios nelauktai pasirodo iš vonios kambario ar miegamojo. Aš iš pradžių kiek suglumau ir sustingau išvydęs tokią sceną, o mano vyrukai tik surėkė "ant žemės!", mikliai užlaužė moterėlei rankas už nugaros ir surakino, nekreipdami dėmesio į keiksmus. Žodžiu, dirba kaip tikri profesionalai: be emocijų ir būgštavimų. Po komandos "veržtis" jie įsiveržia ir apžiūri tik tą patalpą, kuri jiems buvo nurodyta, neatidarinėdami nereikalingų durų ir laukdami tolimesnių nurodymų. Jūs taip pat galite matyti savo pavaldinio matomą vaizdą: tam tereikia nuspausti klavišą, kuris viršutiniame kampe įjungia atskirą langelį. Tokiu būdu jūs matote ne tik prieš savo nosį, bet ir savo pavaldinio akimis, o tai būna naudinga nustatant priešo pozicijas. Vienas iš **SWAT 3** ypatumų tas, kad jūs turite labai saugoti savo kailį, nes persikūnyti į kitą veikėją negalite, kaip tai buvo galima **Rogue Spear** ir **H&D**. Na, pykti dėl to neverta, nes, mano manymu, taip realistiškiau ir, be abejo, sunkiau.







Pradžioje jums teks atlikti misijas, susijusias su visokiausių smulkių niekšelių nukeksminimu, vėliau viskas sunkės, daugės teroristų ir nekaltų žmonių. O nekaltus žmones reikia išsaugoti, kitaip tariant, išgelbėti, ir tai ne visada būna paprasta, ypač kai teroristai apsirengę kaip civiliai: sukinėjasi patalpoje kokie 5-7 žmonės, o tu žiūrėk, atskirk, kuris ten iš užančio kokį automatą ištrauks. O jei kas jau pradeda pleškinti į tave, tai panikos apimtas gali visus išguldyti, tada tenka tik maldą už sielas sukalbėti.

Visi veikėjų judesiai ir strategija yra nufilmuoti dalyvaujant tikriems policininkams *Motion Capture* technologijos pagalba. Jie juda kaip tikri žmonės, bet kartais elgiasi kaip tikri "bukagalviai" — grūdasi keliese į vieną praėjimą, stumdosi, ir sunku patikėti, kad taip galėtų pasielgti profesionalai. Na, per tokį savo stuobriškumą jie dažnai ir nukenčia — užgaišta daugiau laiko ir priešui duoda galimybę smagiai papleškinti. Kai tokie "juokeliai" sunervina, lengviau tampa misiją vykdyti pačiam, o pavaldinius paskirti tik dengimui. Yra tik keli trukūmai, susiję su judesiais: jūs negalite peršokti net per žemas užtvaras, užšokti ant paaukštinimų ir atsigulti. Visa tai turėtų paįvairinti žaidimą, bet gamintojai, matyt, dėl savų sumetimų to nepadarė.

Labai gerai padarytas kulkų rikošetas — greičiausiai jis taps pavyzdžiu visiems kitiems tokio tipo žaidimams. Kulkų praeinamumas pro skirtingas medžiagas yra skirtingas — vienaip praeina pro stiklą, kitaip — pro medį ir plastiką. Tai tikrai žaidimą pagyvina, kai priešą gali nukauti per stiklinę ar medinę sieną, tačiau nereikia pamiršti, kad kulka, skriedama pro ko-

kią nors medžiagą, praranda dalį savo jėgos ir silpniau sužeidžia priešą. Žodžiu, artėjame prie tikrovės!

Dirbtinis intelektas, grafika, garsas

Matyti, kad **Sierra studios** įdėjo nemažai pastangų kurdama gerą dirbtinį intelektą. Gavę kokį nors įsakymą, jūsų komandos nariai iš pradžių atitinkamai išsirikiuoja, o tada jau vykdo. Dengia irgi profesionaliai, jei yra galimybė, stengiasi atsistoti už kokio nors kampo. Greitai reaguoja į pasirodžiusį priešą, patys uždeda antrankius, kur reikia, naudoja degančias lazdeles. Priešų DI taip pat vertas pagyrimo – jie dažnai stengiasi slėptis už paprastų žmonių, už iškilimų ir kampų, nebėga akis išdegę jūsų žudyti, o ramiai laukia kokioje nors slėptuvėje; nesėkmingai apšaudę priešą, toje pačioje vietoje jo jau nerasite, teks vytis koridoriais. Galima drąsiai sakyti, kad tai yra vienas geriausių DI, kokius tik teko matyti tokio tipo žaidimuose.

Tačiau neapsieita ir be apmaudžių klaidų: pareigūnai dažnai lenda į ugnies liniją, užstodami jums taikinį ir nukenčia; neteisingai reaguoja į už kampo stovintį priešą – lenda po vieną be jokių ypatingų saugumo priemonių ir leidžia priešui sėkmingai plekšinti; didesnėse patalpose eina į priekį nelabai stebėdami šoninius koridorius, kuriuose, aišku, būna priešų. Todėl kartais lengviau misiją atlikti pačiam nei vargti su visa komanda.

Kam labai svarbi žaidimo grafika, galiu pradžiuginti, kad ji čia tikrai puiki. Žmonės ir daiktai sudaryti iš daugybės daugiakampių ir atrodo labai tikroviškai. Daug skirtingų aplinkų, pastatuose beveik nėra vienodų kambarių, ant sienų ir visokiausių daiktų lieka kulkų žymės, netgi jų skriejimo trajektorija. Beje, įsipynė ir pora "nesąmonių" – šaudant net į mažą puodukią, jis nedūžta, o pasidaro visas skylėtas (iš ko jie gaminami?..); vienam žmogui užgriuvus ant kito, atsiranda ne žmonių kalnas, o košė.

Įrašinėjant žaidimo garsus taip pat pasistengta: žmonių pokalbiai, šūksniai, aimanos, jūsų įsakymai padaryti be priekaištų, o jau automatų šūvių garsai – kaip iš kovinio filmo.

Pabaiga

Apibendrinant noriu pasakyti, kad **SWAT 3** tikrai vertas jūsų dėmesio, net jeigu jūs niekada nežaidėte **Rainbow Six** ar **H&D**, o jei šiuos žaidimus mėgote – juolab. Nepaisant kai kurių spragų, **SWAT 3** gali tikėtis geros ateities ir žaidėjų pripažinimo, o man belieka palinkėti **Sierra studios** ir toliau taip "varyti", džiuginant mus naujais, gerais projektais.

Carlito

ACTION

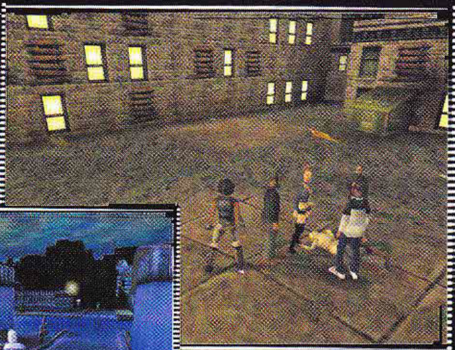
P233, 32 MB RAM, 4 MB VIDEO

URBAN CHAOS

"In the year 1999, and seven months, from the Sky will come the great king of terror. He will bring to life the great king of the mongols. Before and after war reigns happily."

Nostradamus







...Žmonija sulaukė 2000 – ųjų metų, metų, kurie visiems teikia šviesesnio, gražesnio, geresnio gyvenimo viltį. Tačiau visai ką kita galvoja nusikaltėliai – pasaulyje prasideda nusikaltimai. Sustabdyti blogiečius gali tik policininkai, kurie, aišku, neapseis be jūsų pagalbos. Taigi belieka pradėti kovą dėl teisingumo...

Štai taip truputėlį mistiškai prasideda naujasis EIDOS žaidimas **Urban Chaos**. Čia teks įlįsti į policininko kailį ir susikauti su "Laukinių kačių" pasauline nusikaltėlių organizacija. Šiuos kilnius tikslus mums padės įvykdyti kietoji Laros Croft sesutė Darsi Stern.

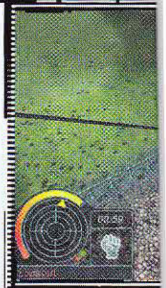
Žvilgtelėjus į *screenshot'us* turbūt norisi paklausti, kam EIDOS išleido šį trečiojo asmens žaidimą, jeigu dabar visi tokio žanro žaidimų mėgėjai pasinėrę į klajones ketvirtojoje **Tomb Raider** dalyje. Patikėkite, tai tikrai nėra garsiojo EIDOS hito klonas, o skeptikams pasistengsime pateikti įtikinamų argumentų.

Treniruotės prieš kovą nepakenks

Įsimetame CD į skaitymo dėžutę. Žaidimas pasikrauna, štai meniu langas, savo akyse jau regime, kaip talžome niekingus banditus, greitai spustelim START ir ...stop. Savo aistras tenka užgesinti – priešakyje treniruočių egzaminas. Pirmiausiai reikės išmokti vairuoti "kopų" mašiną. Nors tam tereikia spaudyti kursoriaus klavišus, automobilis valdosi labai sunkiai, lyg rusiškoji "Pobieda". Toliau laukia kovų treniruotės; taip pat reikės pademonstruoti, kaip Darsi Stern pasirengusi fiziškai. Norint sėkmingai išlaikyti treniruotes, jums prireiks kelių bandymų (tokią merginą kaip Darsi Stern iš karto suvaldyti nelengva), o tada pagaliau gausite išsvajotąjį policininko darbą.



Naujoko policininko vargai



Taigi Stern yra pradedančioji tvarkdarė Unijos mieste (Union city). Pirmojoje užduotyje reikia suimti keletą blogiukų bei išvažiuoti Taxi automobiliu iš nelaimės vietos. Kaip patrakęs nulėkiau prie nusikaltėlių ir suknežinau jiems makaules, kitaip – nužudžiau. Tiesiog puiku, bet paskaitykite šiek tiek aukščiau... Taigi nusikaltėlius reikėjo suimti, o kai paaiškėjo, kad tarp tų nusikaltėlių buvo ir nekaltų žmonių, visai negera pasidarė. Gerai, kad policininkai šią žmogiškąją nuodėmę atleido, juk mes su Stern tik naujokai. Tada šokau į Taxi ir pradėjau judėti. Čia irgi neapseita be aukų: keturi žmogeliai partrenkti ir tuzinas sudaužytų mašinų (lyg *Carmageddon'e*). Pirmoji misija





įvykdyta, bet širdyje buvo taip gaila nužudytų nekaltų žmonių, kad viską švariai pakartojau iš naujo. Kitoje užduotyje tenka gelbėti savižudį, stovintį ant aukšto aukšto pastato. Vykdydamas šią misiją gan ilgai kamavausi, o to priežastis buvo mano neatidumas: pražiopsojau kopėčias, kurios veda pas nelaimėlį. Trečiosios užduoties tikslas surasti žmogžudystės ginklą. Kaip ma-

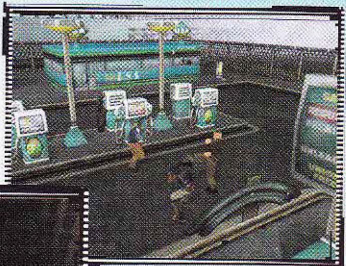
tote, užduotys įvairios ir įdomios. O kur dar belaisvių išlaisvinimo operacijos, banditų "bosų" areštavimas (juos saugo galybė asmens sargybinių), užminuotų mašinų nukenksminimas, slaptų krovinių



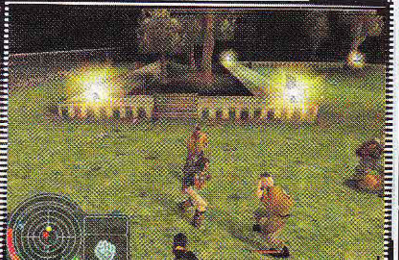


sprogdinimas blogiukų saugomose teritorijose... Vienose misijose prireiks mąstymo, kitose – greičio ir atsargumo, dar kitose – įžvalgumo. Tikrai nebus nuobodu, beje, policininko darbe pasitaiko įvairių juokingų situacijų. Per jūsų ir žaidimo kūrėjų žioplumą rankose sprogs granatos, skraidysite nuo daugiaaukščių pastatų žemyn (ji buvo gera policininkė, todėl galės gyventi rojuje), žudysite nekaltus miestiečius, o kur dar kitos juokingos situacijos (tikrai bus linksma užtikus senį su prostitute kažką bedarantį:)), žodžiu, tikrai turėsite ką papasakoti savo vaikams ir anūkams.

Žaidimo eigoje netikėtai atsiranda dar vienas veikėjas "gerietis" vardu Rauperis (Roper). Jis nėra labai šnekus, tačiau nuolat pateikia naudingos informacijos apie "Laukines kates" ir parūpina amunicijos. Įdomu tai, kad jis sakosi esąs Darsi Stern tėvas. Vykdydami vėlesnes užduotis apie šį padėjėją ir mūsų merginą sužinome naujų dalykėlių, tad, kaip matote, žaidimo scenarijus atskleidžiamas ne tik įvadiniame filmuke, bet ir plėtojamas pačiame žaidime.







Kas slepiasi po rodykle?..

Žaidime mūsų policininkė Darsi gali tobulėti. Norint tobulėti, mieste reikia ieškoti keistų daiktų – rodyklių, kurios suteikia žaidėjui refleksų, fizinės jėgos, konstitucinių žinių ar charizmos. Tai, kad šios savybės yra materialių daiktų pavidalo, iš pradžių mane truputėlį stebino, tačiau vėliau apsipratau. Žaidime taip pat galima rasti vaistinėlių, kurių paskirties, manau, nereikia aiškinti. Gyvybės prarandamos nukritus nuo pastato arba kai žaidėją suvažinėja automobilis. Na, o didžiausi gyvybinės galios siurbikai yra nusikaltėliai.

Darsi Stern gerai moka kovoti plikomis rankomis ir kojomis, taip pat labai smagu blogiečius daužyti beisbolo lazda ar durstyti aštriu peiliu. Žaidime yra ir šaunamųjų ginklų. Tarnybinis policininkės Darsi ginklas yra pistoletas – nors ne labai galingas, užtat veiksmingas, kai nusikaltėliai stovi toli nuo jūsų. Žaidžiant galima surasti vinčesterį – vienas, du šūviai, ir banditai rieda žemėn kūliais. Na, o linksmiausia, kai "kietosios" merginos rankose atsiduria automatas, tada jau nė pats Al Kaponė nebaisus. Tačiau nors ginklai yra galinga jėga, dažnai naudotis jais negalėsite, tam sutrukdys šovinių trūkumas. Pas nusikaltėlius galima rasti granatų, taip pat yra laikrodiniai sprogmenys, reikalingi užduočių įvykdymui.

Negatyviosios ir pozityviosios žaidimo pusės:

Grafika verta 10 balų su dideliu minusu

Žaidimo grafika tikrai aukšto lygio. Labai gražus apšvietimas, naktinis dangus dvelkia romantika. Statiniai irgi gerai atrodo, ore skraJoja rudeniniai lapai, ant žemės mėtosi tuščios Coca skardinės. Automobiliai taip pat gan išvaizdūs (Ferrari neišvysite, bet vieną kitą džipą tai tikrai). Taigi kodėl aš parašiau 10 balų su minusu? Tereikia pažvelgti į žmonių veidus, ir viskas tampa aišku: jie pernelyg plokšti, gerokai trūksta trikampių.





Neturi 18-kos, pamiršk chaosą

Užsienyje žaidimą **Urban Chaos** gali žaisti tik pilnamečiai, na, o mums, Lietuvos žaidėjams, tai nė





motais. Juk išgyvenome skerdykles **Quake**, **Unreal**..., drebėjome iš siaubo kraupiajame **Resident Evil**, ištvėrėme **Byvio&Tešlagalvio ir co**. nešvankybes, ir vis tiek netapome bepročiais žudikais ar ištvirkėliais realiame pasaulyje. Todėl **Urban Chaos** tikrai nepakenks, juolab, kad šis žaidimas uždraustas tik dėl keiksmažodžių. Ną, ir kas, kad čia keikiasi visi – pradedant policininkais, baigiant nusikaltėliais, tai tik suteikia žaidimui juokingų atspalvių ir realistiškumo.

Dirbtinis intelektas turi spragų

Būtent DI truputėlį sumenkina **Urban Chaos** solidumą. Žaidimo kūrėjai šioje srityje tikrai nepasistengė. Puiku, kad miestiečiai, atsidūrę pavojingose situacijose, stengiasi pabėgti, o nusikaltėliai, pamatę mūsų policininkę, vieningai šoka į kovą, tačiau atrodo, kad šie veikėjai gyvena tik vizualiniame pasaulyje, jie neturi klausos. Jeigu banditai nemato vienas kito, tai drąsiai galima kurį nors nušauti, o šalia esantys blogiukai net nesureaguos. Tokiu būdu, kai kada galima įveikti ir labai didelius priešų būrius. Sutinku, kad tai netikroviška, tačiau šią blogybę kompensuoja nusikaltėlių gausa žaidime, be to, veikia persekiojimo režimas. Tai reiškia, kad kai jūs vykdote ir taip nelengvas užduotis, jus dar medžioja banditai. Kad ir kur beeitume, nuo jų nepavyks pabėgti. Šie nuolatiniai persekiojimai žymiai pagyvina žaidimą ir priverčia žaidžiantįjį būti pasiruošusiam atremti puolimą bet kurioje situacijoje. Dažnai pasitaiko tokių atvejų, kai sunkaus mūšio įkarštyje su banditais, atbėga persekiotojas ir tada labai sunku atremti puolimą iš skirtingų pusių (ir vėl į rojų).

Įgarsinimas kaip gerame kino filme

Žaidime vyrauja pokalbiai ir dialogai. Galima pasikalbėti su policininkais, nusikaltimo liudininkais, persimesti keliais žodeliais su miesto praeiviais, slapta pasiklausyti nusikaltėlių pliurpalų ir t. t. Taigi peršasi išvada, kad šiame žaidime įgarsinimas turi būti puikus. Taip ir yra. Nusikaltėlių balsai prikimę ir stori. Miestiečiai šneka lyg nekaltos avelės, o prostitutės kalbėdamos tiesiog spygauja. Žaidimo veikėjų kalba išraiškinga ir profesionaliai įgarsinta. Kartais tiesiog negaliu patikėti, kad čia žaidimas, o ne profesionalus kino filmas. Aplinkos garsai, arba vadinamasis ambientas, taip pat geros kokybės. Kalbant apie muziką, reikia pasakyti, kad ji nėra vientisa, t. y. muzika žaidime skamba su pertraukomis, tačiau tai nė kiek netrukdo žaisti, greičiau priešingai, toks skambėjimas tik dar labiau padeda įsitraukti į žai-



dimą, o tylos minutėmis malonu paklausyti miesto garsų.

Paprastas valdymas – didelis privalumas

Dar vienas didelis **Urban Chaos** žaidimo privalumas – paprastas valdymas. Valdymo klavišų yra vos keletas, o jų išdėstymas labai patogus. Vienas *action* mygtukas "C" vykdo net kelias funkcijas: paspaudus "C" galima greitai bėgti (turbo greitis), pasikalbėti, pritūpti, šliaužti žeme, atsidaryti automobilio duris, susirinkti išsimėčiusius daiktus, areštuoti nusikaltėlį, jį apieškoti... Taip pat yra kameros valdymo klavišai (F7, F8, *Delete* ir *Insert*), todėl prireikus galima labai greitai nustatyti geriausią matymo kampą. Interfeisas patogus ir šiuolaikiškas.

Pabaigai

EIDOS nė kiek nesuklydo sukurdama **Urban Chaos**. Žaisti šį trečiojo asmens žaidimą policininko vaidmenyje labai įdomu. Lengvas valdymas, puiki grafika, garsai ir humoras – ar galima norėti geriau? Kautis su nusikaltėliais sugebės ir mažas vaikas, ir suaugęs žmogus.

Be jokių abejonių, sakau jums, **Urban Chaos** yra tikrai geras žaidimėlis, sukurtas su didele išmone.

Exas (Rytis)

KURIAME VIETINĮ NAMO TINKLĄ

Jūsų kompiuteris dar neįjungtas į laiptinės ar namo vietinį tinklą? Juk dabar tai tapo taip paprasta ir pigu.

Kam mums reikalingas vietinis tinklas

Asmeninis kompiuteris Lietuvoje per pastarąjį dešimtmetį tapo ne brangia retenybe, o būtinu darbo įrankiu. Jau dažnas namuose turi vieną kompiuterį, o kai kurie laimingieji – net po kelis. Visai įmanoma, kad Jūsų laiptinės kaimynas vienišas pliekia "Quake III" ar "Age of Empires II". Jeigu Jūs gyvenate daugiabučiame name, be jokių abejonių, bent keli Jūsų namo gyventojai kompiuterį tikrai yra įsigiję. Taigi belieka surasti bendraminčių ir įrengti vietinį laiptinės ar viso namo tinklą, kuris galbūt ateityje dar labiau išsiplės.

Vilniuje jau dabar yra nemažai gyventojų iniciatyva sukurtų vietinių tinklų. Pavyzdžiui, Justiniškių rajono vietinis tinklas jungia daugiau nei 30 vartotojų (www.justnet.lt). Gal jau ir Tavo name yra tinklas, o tu nieko nežinai?

Kokia nauda iš vietinio kompiuterinio tinklo (angl. – *local area network*, sutrumpintai LAN)? Visų pirma, jame galima žaisti kompiuterinius žaidimus. Jeigu anksčiau priešininkų ieškojote Internete, šis žingsnis leistų žymiai sumažinti sąskaitą už telefono paslaugas.

Kita vertus, žaidžiant tinkle dėl greitesnio duomenų perdavimo išnyksta toks nemalonus dalykas kaip "stabdymas". "Ping" rodiklis nuo 200-300 milisekundžių (žaidžiant per modemą) vietiniame tinkle pagerėja iki 20-30 milisekundžių. Be to, negresia "nukritimas nuo linijos" pačiu netinkamiausiu metu. Liks patenkinti ir artimieji, nes bus laisva telefono linija.

Tiesa, yra ir kitų vietinio tinklo panaudojimo privalumų – failų kopijavimas, bendrų kompiuterinių išteklių – diskinės atminties, spausdintuvų ar modemų pasidalijimas.

Toliau šiame straipsnyje plačiau apsistosime ties vidutinio kompiuterių vartotojo jėgomis įgyvendinamais tinklais: pigiausiu variantu – **Direct cable connection** (jeigu tai galima vadinti tinklu) – bei paprastu, plačiai paplitusiu, nebrangiu ir laiko išbandymus išlaikiusiu **Ethernet (Fast Ethernet)**. Užsiminsime ir apie brangesnį, bet sparčiai užkariaujantį rinką **Bevielį tinklą**.

Be abejo, tinklų įvairovė tuo nesibaigia. Yra **Gigabit Ethernet, Token Ring**, FDDI, ATM, tačiau šį kartą palikime juos ramybėje. Tai profesionalų duona.

Straipsnyje mėginsime kuo detaliau ir nuosekliau aptarti kompiuterinio tinklo sudedamąsias dalis, jų parinkimą bei naudojamas programas. Kita vertus, nesistengsime aprašyti kiekvieno programų, tinklo protokolų ar tvarkyklių įdiegimo žingsnio (pvz., nerašysime, kiek kartų spausti "Enter"), nes šios procedūros gali šiek tiek skirtis *Windows95* ar *Windows98* aplinkoje. Tačiau nurodysime pagrindines gaires, kaip tai padaryti. Kita vertus, kompiuteryje jau gali būti įdiegtos kai kurios mums reikalingos tvarkyklės, todėl labai nenusiminkite, jei vaizdas jūsų monitorių ekranuose gali kiek skirtis nuo pateiktų paveiksliukų.

Pigiausias variantas – Direct Cable Connection

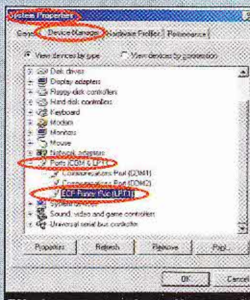
Jeigu reikia trumpam sudaryti tinklą tik iš dviejų greta stovinčių kompiuterių, tai paprasčiausia ir pigiausia išeitis – sujungti juos per paralelinę spausdintuvo (LPT) ar serijinę (COM) jungtis naudojant *Windows95* ar *Windows98* standartiniuose paketuose esančią *Direct cable connection* (DCC) programą. Beje, jei vienas iš šių kompiuterių yra įjungtas į tikrą tinklą, tai įstačius reikiamus protokolus tinklu galės naudotis ir per DCC sujungtas kompiuteris.

DCC programa įjungiama: *Start > Programs > Accessories > Direct Cable Connection* arba *Start > Programs > Communications > Direct Cable Connection*. Jeigu programa nebuvo įstatyta *Windows* instaliacijos metu, ją galima lengvai įdiegti iš distributyvinio *Windows* CD: *Start > Settings > Control panel > Add/Remove programs > Windows setup > Communications > Direct Cable Connection*.

Šiam susijungimui reikia tik specialaus laido, kurio abiejuose galuose būtų arba LPT, arba COM jungtys. Jungiant kompiuterius per LPT, tokio tinklo ilgis gali siekti 7 metrus, o per COM – net iki 30 metrų. Vienas laido metras kainuoja apie 1,5 Lt. Pridėkime dar po kelis litus už dvi jungtis galuose. Štai ir visa mūsų tinklo kaina.

Reikiamo ilgio laidą galima užsakyti kompiuterinėje firmoje arba nesunkiai sulituoti pačiam, nes naudojama LPT jungtis yra tokia pati kaip viename spausdintuvo kabelio gale, kuris jungiamas prie kompiuterio.

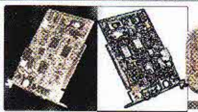
Visada patartina jungtis per LPT, nes šis būdas yra žymiai greitesnis už COM. Tiesa, ši spausdintuvo jungtis būtinai turėtų veikti dvikryptčiu ECP režimu. Tai patikrinti galima pasirinkus *Start > Settings > Control Panel > System > Device Manager*. "Ports" grafoje viename iš laukelių turėtumėte išvysti *"ECP Printer Port (LPT1)"* (pav.1).



Tikriname, ar instaliuotas LPT portas kompiuteryje yra ECP tipo.

Jei užrašas yra kitoks, spausdintuvo porto parametrus į ECP reikia pakeisti kompiuterio BIOS nustatymų programoje (dažniausiai tai būna "Integrated peripherals" lange). Į BIOS-ą dažniausiai patenkama spaudžiant "Del" klavišą kompiuterio įkrovos metu. Išsamesnių patarimų, kaip tai atlikti, ieškokite motininės plokštės ar kompiuterio instrukcijose.

Retai, bet pasitaiko, kad *Windows* operacinėje sistemoje iš viso nebūna instaliuotų reikiamų LPT ar COM portų. Tada juos reikia sukurti per *Control Panel > Add New Hardware >*





Instaliuojame trūkstamus LPT ar COM portus.

Select the hardware from a list > Ports (COM & LPT) (pav.2).

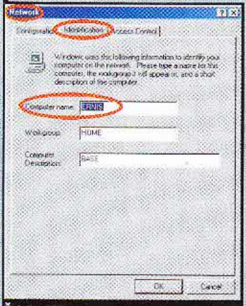
DCC sujungimui tarp kompiuterių naudoja "Dial-Up Adapter" mechanizmą, todėl jis irgi turi būti įstatytas. Kad galėtumėme ne tik kopijuoti failus ar valdyti nutolusį spausdintuvą, reikia įdiegti ir atitinkamus tinklo protokolus – IPX/SPX, NetBEUI, o naujesniems žaidimams ir TCP/IP (plačiau apie tai žiūrėkite skyrelyje "Tinklo programinė įranga").

Atidarius *Direct Cable Connection* programą, abiejuose kompiuteriuose nustatomi vienodi jungimosi parametrai: arba *Parallel Cable*, arba *Serial Cable*. Vieną kompiuterį reikia pasirinkti *Host* (šeimininku), o kitą – *Guest* (svečiu) (pav.3).



Naudojant DCC vienas kompiuteris turi būti svečias (*guest*), o kitas šeimininkas (*host*).

Prasidėjus jungimosi seansui, kuris gali trukti kelias minutes, kompiuteriai informaciją apie įvykių eigą rodys lentelėse, pavyzdžiui: "Connecting via parallel cable on LPT 1" "Verifying user name and password...", "Connected via parallel cable on LPT 1", "Looking for shared folders.". Galiausiai gali tekti nurodyti kompiuterio, prie kurio jungiatės, vardą. Jei užmiršote, jį surasite *Start > Settings > Control Panel > Network > Identification > Computer Name* (pav.4).



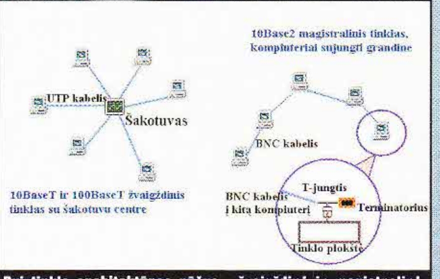
Žiūrime, koks mūsų kompiuterio vardas.

Tuo, kad jungimuisi nereikia jokių papildomų tinklo plokščių, į DCC yra panaši greitesnė USB (angl. – *Universal Serial Bus*) jungtis, kurią irgi galima naudoti net kelių, o ne tik dviejų kompiuterių sujungimui. Deja, kol kas pakankamas laisvų USB jungčių kiekis yra tik naujausiuose ir moderniausiuose kompiuteriuose. Specialiai pirkti papildomą USB įrangą brangu, be to, dažnai būna problemų su tvarkyklėmis, todėl apie šią galimybę kol kas plačiau nekalbėsime.

Ethernet tinklas ir trys jo atmainos

Namų sąlygomis dažniausiai yra naudojamas *Ethernet* tinklas, tiksliau – vienas iš trijų jo tipų: 10 megabitų per sekundę (Mbps) greičio **10Base2** tinklas su koaksaliniu kabeliu, 10 Mbps greičio **10BaseT** – su vytos poros kabeliu bei 100 Mbps greičio **100BaseT**, dar vadinamas **FastEthernet** (irgi su vytos poros kabeliu) .

Prieš kuriant *Ethernet* tinklą, reikia nuspęsti, kokį jo tipą pasirinksime. Visi išvardinti variantai turi savų privalumų ir trūkumų, todėl vartotojas, atsižvelgdamas į savo poreikius bei galimybes, turėtų pasirinkti optimaliausią sprendimą. Pagrindiniai skirtumai tarp šių trijų tipų yra šie: **10Base2** tinkle kompiuterius galima sujungti tiesiogiai grandine (pav.5), nenaudojant gana brangaus šakotuvo, o didžiausias segmento ilgis gali siekti iki 185 metrų. Tačiau toks tinklas palaiko tik 10Mbps greitį. Norint didesnio 100 Mbps greičio, tenka rinktis **100BaseT** tinklą, kuriame kompiuteriai jungiami tik per šakotuvą (gaunamas žvaigždinis tinklas – pav.5), o segmento ilgis yra iki 100 metrų. **10BaseT** tinkle vartojamos tokios pačios jungtys kaip ir **100BaseT**, bet jo komponentai yra pigesni (1 lentelė).



Dvi tinklo architektūros rūšys - žvaigždinė ir magistralinė.

Nereikia pamiršti, kad lyginant 100 Mbps ir 10 Mbps tinklų greičius, pvz., kai reikia kopijuoti failus, pirmasis variantas 10 kartų greitesnis bus tik teoriškai, o realiuose tinkluose greitis tikriausiai skirsis tik 4-6 kartus. *Gi* žaidimui tinkle, jeigu tuo pačiu metu neatliekama kitų užduočių (pvz.: videokonferencijos), kaip taisyklė, visiškai pakanka 10 Mbps pralaidumo tinklo.

Paprasčiausias *Ethernet* tinklas susideda iš trijų pagrindinių tarpusavyje suderintų dalių: tinklo plokščių, sujungimų (laidų, o jei reikia – šakotuvų, koncentratorių ir t.t.) bei programinės įrangos. Kursime tinklą, kuriame visi kompiuteriai yra lygiaverčiai, ir priešingai nei dideliuose tinkluose, nėra tinklo administravimui skirtų serverių.

Vakaruose (ypač JAV) sparčiai plinta vietinio tinklo atmaina – namų tinklas. Daug kompanijų siūlo jau paruoštus komponentų rinkinius, į kurių sudėtį paprastai įeina 2-3 tinklo plokštės, 30-50 metrų ilgio laidai ir 4 ar 5 jungčių šakotuvas (angl. *hub*). Tačiau mes šio lengviausio varianto nesirinksime dėl kelių priežasčių: perkant atskirus komponentus kainuos pigiau ir galima pasirinkti labiausiai mūsų poreikius atitinkančią komplektaciją, be to, Lietuvoje tokie rinkinukai nėra paplitę.

Toliau aptarsime kiekvieną tinklo dalį atskirai (lentelė 1).

Tinklo plokštės

Renkantis tinklo plokštę labiausiai reikia atsižvelgti į jos greitį ir išorinių jungčių tipą. Dabar paplitę du greičio standartai: 10 Mbps ir 100 Mbps. 10 Mbps plokštės kainuoja nuo 50 Lt ir yra apie 1,5 karto pigesnės už 100 Mbps. Dažnai parduodamos ir galinčios veikti abiem greičiais kombinuotos 10/100 Mbps plokštės, kurių kaina dažniausiai tokia pati, kaip ir 100 Mbps plokščių.

Tinklo plokštės gaminamos tiek senesnei ISA, tiek tobulesnei PCI magistralei (kainos maždaug vienodos). Jei kompiuterio viduje yra laisvų PCI tipo jungčių (PCI *slot*), tai geriau rinktis PCI "Plug & Play" technologiją numatančią tinklo plokštę, juolab, kad dauguma bent 100 Mbps plokščių bus PCI standarto. Labai nenusiminkite, jei įsigysite ir ISA variantą, nes skirtumai nė-

Lentelė 1

Tinklo tipas	Naudojamas kabelis (jungtys)	Didžiausias tinklo (segmento) ilgis metrais be signalo stiprinimo	Duomenų perdavimo greitis, Mbps	Reikalingos papildomos tinklo detalės	Kainos palyginimas
Direct cable connection	Daugiagyslis, panašus į spausdintuvo (LPT ar COM)	LPT – 7, COM - 30	>0,2	Tik kabelis bei dvi jungtys	Pigiausias būdas sujungti 2 kompiuterius
10Base2	Plonas koaksalinis kabelis (BNC)	185 (185)	10	Po vieną T jungtį ir du BNC konektorius kiekvienam kompiuteriui, du terminatoriai tinklo galuose	Pigus, nes nereikalingas šakotuvas
10BaseT	Vyta pora (UTP), ne žemesnės, nei 3 kategorijos,	200 (100)	10	10 Mbps šakotuvas, po du UTP konektorius kiekvienam kompiuteriui	Brangesnis, nes reikalingas šakotuvas
100BaseT	Vyta pora (UTP), 5 kategorijos	200 (100)	100	10/100 ar 100 Mbps šakotuvas, po du UTP jungtis kiekvienam kompiuteriui	Brangus, nes šio tipo tinklo plokštės ir šakotuvai yra 2-3 kartus brangesni, nei 10BaseT

ra esminiai.

100 ir 10/100 Mbps plokštėse būna UTP tinklo jungtys, o 10 Mbps – UTP arba BNC. Kartais pasitaiko universalios 10 Mbps plokštės tiek su UTP, tiek su BNC jungtimis.

Kabeliai

Ethernet tinkluose labiausiai paplitę ir eiliniam vartotojui prieinami kabelių tipai yra **plonas koaksalinis kabelis** (angl. – *coaxal*) arba **neekranuota vyta pora** (angl. – *Unshielded twisted-pair*, sutrumpintai – UTP).

Plonas koaksalinis (RG-58) kabelis yra panašus į paprastą televizinį kabelį (RG-59), tik kiek plonesnis. Jis naudojamas lėtesniuose 10 megabitų tinkluose su magistraline struktūra, kur kompiuteriai yra nuosekliai sujungti į grandinę. Grandinės galus uždaro specialios 50 omų varžos – terminatoriai. Didžiausias tokio tinklo privalumas – jo funkcionavimui nereikalingas šakotuvas. Visuose sujungimuose naudojama apvali BNC jungtis. Kiekvienas kompiuteris į tinklą jungiamas per T formos jungiklį, kurio vienas galas tvirtinamas prie tinklo plokštės, o kiti du – prie ateinančio ir išeinančio koaksalinio kabelio per BNC konektorius. Nenaudojant signalą stiprinančio brangaus kartotuvo (angl. – *repeater*) didžiausias kabelio ilgis tarp labiausiai nutolusių kompiuterių yra 185 metrai, o didžiausias teorinis sujungtų kompiuterių skaičius – 256. Tačiau netaikant papildomų priemonių jau daugiau kaip iš 30 kompiuterių sudarytas tinklas praktiškai tampa nefunkcionaliu.

Vytos poros kabelis (UTP) pagal savo kokybę skirstomas į kategorijas. Trečios kategorijos kabelis naudojamas 10 Mbps tinkluose, o 100 Mbps pralaidumo tinklui būtinas brangesnis – penktos kategorijos kabelis. Net kuriant tik 10 Mbps tinklą rekomenduojame įsigyti 5 kategorijos kabelį, nes vėliau nereikės tiesti naujų komunikacijų, jei po kelių metų nutarsite tinklą modernizuoti.

Tiek koaksalinio, tiek 5 kategorijos vytos poros kabelio vieno metro kaina yra panaši – ji svyruoja nuo 0,8 iki 1,6 Lt. **10Base2** tinkle naudojamos T formos jungtys, terminatoriai bei BNC konektoriai kainuoja po 5-10 lt, o **10/100BaseT** tinklų UTP jungtys – apie 2 litus.

Šakotuvai ir koncentratoriai

10BaseT ir **100BaseT** tinkluose, priklausomai nuo to, kiek kompiuterių jungsime, galima pasirinkti 4, 5, 8, 16 ar daugiau lizdų turinčius šakotuvų modelius. Jei reikės plėsti tinklą, stenkitės pasirinkti tokį modelį, kad dar liktų neužimti vienas ar du lizdai. Daugėjant tinklo vartotojų prie pirmojo šakotuvo jungiamas dar vienas. Priešingai nei **10Base2**, šis tinklas neišeina iš rikiuotės sugedus (nutrūkus) vienam segmentui, be to, yra lengvesnė gedimų diagnostika.

Prijungti prie tokio tinklo naują kompiuterį labai paprasta – pakanka nutiesti laidą nuo jo iki šakotuvo ir sukaišioti jungtis. Vienas UTP kabelio galas per panašias į ilgą telefoninį kištuką jungtis (RJ-45) jungiamas prie tinklo plokštės, o kitas tokiu pat būdu – prie šakotuvo. Kadangi dauguma šiuolaikinių šakotuvų ne tik perduoda signalą kitiems tinklo kompiuteriams, bet prieš pasiųsdami tolyn jį sustiprina, tai, nors segmento ilgis gali būti iki 100 metrų, didžiausias atstumas tarp kompiuterių tokiame tinkle – 200 metrų (t.y. apie 100 metrų nuo vieno kompiuterio iki šakotuvo ir dar 100 metrų nuo šakotuvo iki kito kompiuterio). Deja, paprastas perduoto signalo stiprinimas padidina ir atsiradusius triukšmus, todėl didesniems atstumams jau tenka naudoti žymiai brangesnius "inteligentiškus" šakotuvus, kurie sugeba išskirti naudingą informacijos dalį, ją sustiprinti ir perduoti iš naujo.

Be šakotuvo per UTP jungtis galima sujungti tik du kompiuterius specialiu *crossover* kabeliu.

Dviejų nutolusių 10 Mbps šakotuvų sujungimui šalia RJ-45 jungčių dažnai būna po vieną BNC jungtį, nes koaksalinio kabelio vieno segmento ilgis gali siekti 185 metrus, tuo tarpu UTP – tik 100 metrų.

4 ar 5 UTP lizdų 10 Mbps šakotuvai kainuoja nuo 130 Lt, 8 UTP + 1 BNC lizdų – nuo 180 Lt ir pan. Deja, turintys tiek pat lizdų 100 ar 10/100 Mbps šakotuvai yra žymiai, net 2-3 kartus, brangesni, o tai gerokai padidina bendrą 100 Mbps tinklo kainą.

Šakotuvas nėra efektyviausias tinklo sujungimo būdas, nes jis perduoda duomenų paketus į visas tinkle esančias plokštes, o kompiuteriai patys atsirenka, kuris paketas kam yra skirtas. Jei kursite didesnį tinklą, jums prireiks koncentratoriaus (*switch*), nes be jo toks tinklas paprasčiausiai "užsikemša". Koncentratorius parenka, kuriam tinklo kompiuteriui yra skiriami duomenys, ir juos perduoda tik adresatui, be reikalo "neteršdamas" viso tinklo. Tačiau toks patogumas daug kainuoja, nes koncentratoriaus kaina bent 1,5 karto didesnė nei paprasto tiek pat lizdų turinčio šakotuvo.

Tinklo programinė įranga

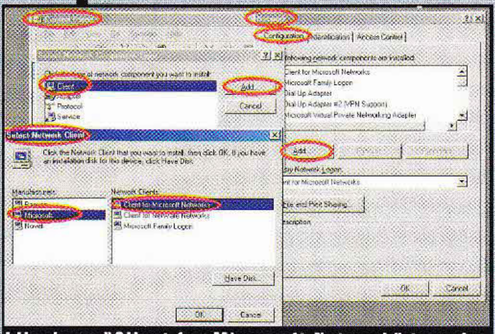
Programinę tinklo įrangą sudaro tinklo plokščių tvarkyklės (draiveriai) bei tinklo palaikymo programos.

Dažniausiai tinklo plokščių tvarkyklės atkeliauja kartu su pačiomis plokštėmis. Įstatyta į kompiuterio

vidų PCI "Plug & Play" plokštė paprastai atpažįstama automatiškai ir jai parenkami laisvi ištekliai (IRQ). Jei plokštė yra ISA tipo, tuomet reikės atlikti įprastą "Add New Hardware" procedūrą (*Start > Settings > Control Panel > Add New Hardware*).

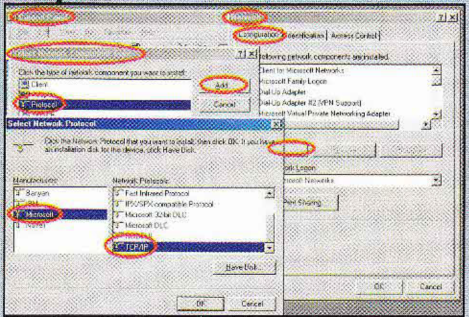
Windows95 ir *Windows98* jau turi visą vieno rango tinklų (angl. *peer-to-peer network*) palaikymui reikalingą programinę įrangą. *Windows* ar tinklo plokštės tvarkyklių instaliavimo metu, matyt, jau buvo įdiegta daug reikalingų tinklo protokolų. Patikrinkime: *Start > Settings > Control Panel > Network*. Čia turėtume matyti tinklo plokštės bei įdiegtų protokolų pavadinimus.

Jei šiame lange nėra "Client for Microsoft Networks" eilutės – paspauskime mygtuką "Add". "Select Network Component Type" lange išsirinkime "Client", iš galimų gamintojų – "Microsoft", po to – "Client for Microsoft Networks" (pav.6).

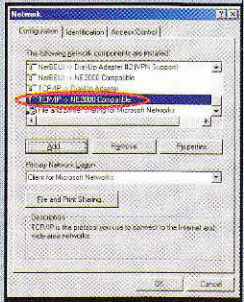


Įdiegiame "Client for Microsoft Network" tarnybą.

Dabar įdiekime kitus trūkstamus protokolus. Pradėkime nuo TCP/IP: apšvieskime mūsų tinklo plokštę ir paspauskime mygtuką "Add", "Select Network Component Type" lange išsirinkime "Protocol", iš galimų gamintojų – "Microsoft", po to – "TCP/IP" (pav.7). Jį naudoja dauguma naujų žaidimų. Grįžę į "Network" langą tarp instaliuotų tinklo komponentų mūsų atveju matysite "TCP/IP -> NE2000 Compatible" (pav.8).



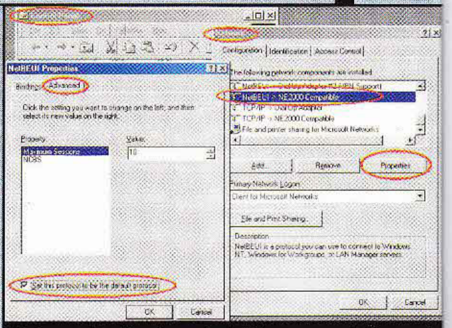
Įdiegiame TCP/IP protokolą, kurį dažniausiai ir naudoja naujausi žaidimai.



Matome, kad TCP/IP protokolas yra susietas su NE2000 tinklo plokšte.

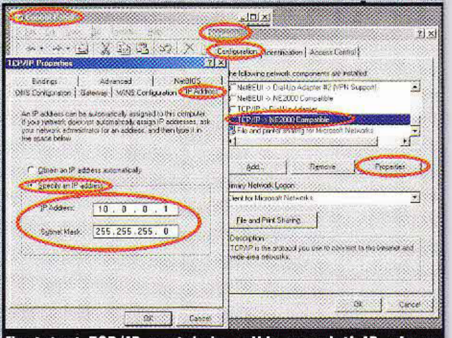
Pakartokime šią procedūrą dar kartą, tik vietoj "TCP/IP" pasirinkime "IPX/SPX-compatible Protocol" (naudoja senesni žaidimai), o po to – "NetBEUI" (jis nebūtinas, jei nesikeisite bylomis tarp kompiuterių ir nebus naudojami bendri spausdintuvai).

Dabar nueikime į "NetBEUI" protokolo "Properties" langą, po to į "Advanced" ir pažymėkime varnelę ties "Set this protocol to be the default protocol", tuo parodydami, kad jį pasirenkame pagrindiniu mūsų tinklo protokolu pagal nutylėjimą (pav.9). Visuose tinklo kompiuteriuose turėtų būti nustatytas tas pats pagrindinis protokolas (nebūtinai "NetBEUI", tiks bet kuris iš mūsų išvardintų – "TCP/IP" ar "IPX/SPX").



Visuose tinklo kompiuteriuose nustatome tą patį protokolą pagal nutylėjimą.

"TCP/IP" protokolas reikalauja papildomų parametrų nustatymo, nes kiekvienam kompiuteriui reikia suteikti unikalų šiame vietiniame tinkle IP adresą. Pasirinkime "TCP/IP —> NE2000 Compatible", tada "Properties", "Specify an IP address". Vietinio tinklo kompiuterių IP adresai pagal susitarimą turi būti šiose ribose: nuo 10.0.0.0 iki 10.255.255.255, nuo 172.16.0.0 iki 172.31.255.255 arba nuo 192.168.0.0 iki 192.168.255.255. Tai ypač svarbu, jeigu nors vienas kompiuteris turi priėjimą prie Interneto. Pavyzdžiui, mūsų kompiuteriams galime suteikti tokius adresus: pirmajam – 10.0.0.1, antrajam – 10.0.0.2, trečiajam – 10.0.0.3 ir t.t. "Subnet Mask" eilutėje įrašykime visiems kompiuteriams vienodą, dažniausiai pagal susitarimą vartojamą potinklio adresą – 255.255.255.0 (pav.10). DNS, WINS ir *Gateway* palikime išjungtus. Jų mums prireiktų, jei dirbtumėme dideliuose tinkluose, ar jungtumėmės prie Interneto.



Nustatant TCP/IP protokolą reikia nurodyti IP adresą bei potinklio parametrus.

Jei norite keistis bylomis ir bendrai naudoti spausdintuvus, reikia aktyvuoti "Microsoft File and Print Sharing" tarnybą (*Start > Settings > Control Panel > Network > Add > Service > Add >Microsoft > File and Printer Sharing for Microsoft Networks)* bei *Network > File and Print Sharing* atsiradusiame lange varnelėmis pažymėti abu langelius. Dabar "My Computer" lange reikia nurodyti, prie kokių Jūsų kompiuterio diskų suteiksite priėjimą kitų kompiuterių naudotojams. Tai atliekama ties pasirinktu įrenginiu paspaudus dešinį pelytės klavišą ir pasirinkus opciją "Sharing". Priklausomai nuo pasitikėjimo kaimynais lygio, galima duoti leidimą tik skaityti (*Read-Only*) iš disko, skaityti ir rašyti (*Full*) arba skirtingiems kompiuteriams nustatyti skirtingus apribojimus (*Depends on password*).

Dabar dar sykį patikrinkime, ar viskas atlikta teisingai. "Network" lange pasirinkime TCP/IP > Properties > Binding. Įsitikinkime, kad atsiradusiame lange varnelėmis pažymėti visi laukeliai. Tą patį patikrinkite ir IPX/SPX protokolui.

Jeigu viskas padaryta gerai, savo tinklo kaimynus pamatysite aktyvavę "Network Neighborhood" piktogramą. Neskubėkite ir nesijaudinkite – kitų tinklo kompiuterių radimas gali užtrukti kelias minutes. Galimas ir kitoks kreipimosi į kitą tinklo kompiuterį būdas: *Windows Explorer* programoje pasirinkime "Tools", "Map Network Drive ..." ir įrašykime kelią iki kito kompiuterio – "//kompiuterio_vardas/diskas/direktorija/kelias".

Tinklas neveikia – ką daryti?

Taip sunkiai kurtas tinklas neveikia – ką daryti? Dažnai atsakyti į šį klausimą nėra taip paprasta. Perskaitykite pridedamas pirkimo metu tinklo elementų instrukcijas, aplankykite gamintojų svetaines Internete, atsisiųskite naujausias tinklo plokščių tvarkykles.

Viena dažniausių tinklo neveikimo priežasčių – blogas jo elementų sujungimas. Pamėginkite juos atjungti ir vėl sujungti. Neužmirškite, kad negalima viršyti maksimalaus tinklo ilgio, o koaksalinio kabelio galuose būtini terminatoriai. Jei galite gauti specialų testerį – pamatuokite elektrinius tinklo parametrus (varžą). Taip lengviau galima aptikti neveikiantį tinklo segmentą.

Įsitikinkite, kad šakotuvas įjungtas į elektros tinklą. Jei turite kitą šakotuvą – pakeiskite jį, jei neturite – pamėginkite sujungti du kompiuterius *crossover* kabeliu. Pagal instrukciją patikrinkite, ar teisingai dega LED šviesėlės šakotuvo priekinėje panelėje. Su specialia diagnostine programa patikrinkite, ar visuose kompiuteriuose tinklo plokštės veikia teisingai. Dažnai tam naudojamos kartu su tvarkyklėmis gamintojų tiekiamos programos, kurios gali patikrinti net ir tinklo stovį. Gali paaiškėti, jog Jūs nupirkote jau neveikiantį šakotuvą ar tinklo plokštę.

Galbūt kompiuteryje yra konfliktas, susijęs su IRQ ištekliais, arba plokštė paprasčiausiai blogai įstatyta į lizdą. Pamėginkite ją išimti ir perkelti į kitą laisvą lizdą.

Dar kartą peržiūrėkite, ar visuose kompiuteriuose nustatyti reikiami protokolai, ar pagal nutylėjimą pasirinktas tas pats protokolas (*default protocol*), ar įjungtas bendras bylų ir spausdintuvų valdymas (*File and Printer sharing*).

Bevielis tinklas – patogu ir paprasta

Po truputį į rinką skverbiasi ir perspektyvūs bevieliai tinklai (angl. – *wireless local area networks*), naudojantys tinklines radijo plokštes (nepainiokime su radijo modemais, kurie dažniausiai naudojami jungtis prie Interneto tiekėjų; tiesa, tarp šių įrenginių yra daug bendro). Kadangi nereikia tiesti laidų, tinklo instaliavimas yra greitas, be to, operatyviai galima keisti kompiuterių išsidėstymą. Taip pat jis tiktų, pavyzdžiui, sujungti du gretimai stovinčius daugiabučius namus, kuriuos skiria gatvė.

Šioje srityje nusistovėjusio standarto dar nėra. Dažniausiai buitinės radijo plokštės užtikrina 1-10 Mbps ryšį 30-100 metrų atstumu uždarose patalpose (atvirose vietovėse atstumas gali būti 1,5-2 kartus didesnis).

Pavyzdžiui, kompanijos *Proxim* gaminamos *Symphony* plokštės (vienos kaina – 800 Lt) naudodamos 100 mW galingumo siųstuvą veikia iki 50 metrų uždaroje patalpoje (per sienas, aukštų perdengimus ir pan.). Be papildomos įrangos tinkle gali būti iki 30 tokių plokščių, o duomenų perdavimo greitis – 1,6 Mbps.

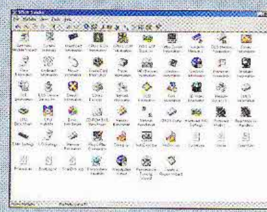
Ernis

SiSoft Sandra 99

Kompiuterių diagnostikos programa

Ištirkime savo kompiuterį ir pagerinkime jo veiklą

"SiSoft Sandra 99" (The "System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant") yra 32 bitų Windows9x informacinė bei diagnostinė programa. Ji turėtų veikti ir Windows NT terpėje (nesuderinami moduliai automatiškai išsijungia ir tampa neprieinami). "SiSoft Sandra 99" vartotojui suteikia labai daug naudingos informacijos apie patį kompiuterį bei jame veikiančias programas. Privačiam vartotojui "Standart" versija yra nemokama. Ją laisvai galima atsisiųsti iš gamintojų Interneto puslapio www.sisoftware.co.uk/sandra (suspausta užima tik 2,3 Mb).



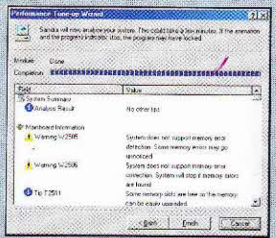
Nors ši programa ir nedidelė, ji teisingai atpažįsta ir yra suderinama su beveik visais kada nors rinkoje pasirodžiusiais centriniais procesoriais – Intel, AMD, Cyrix, IDT WinChip, NexGen ir net Texas Instruments, taip pat su įvairiausiais motininių plokščių mikroprocesorių rinkiniais bei skirtingų gamintojų BIOS.

"SiSoft Sandra 99" programoje naudojama modulinė struktūra. Atskiri testai paleidžiami spustelėjus piktogramas, esančias pagrindiniame lange ir simbolizuojančias tam tikrą testą. Viso yra apie 50 įvairių testų bei informacinių modulių. Profesionalioje, 30 dolerių kainuojančioje versijoje yra dar daugiau papildomų testų – labiau skirtų kompiuterinių tinklų bei jungimosi prie Interneto diagnostikai.



Bene įdomiausi programos moduliai – CPU, kietųjų diskų, CD-ROM ir atminties greičio testavimo. Gauti testų rezultatai pavaizduojami grafiškai, o greta palyginimui yra pateikiami ir kitų keturių tipinių sistemų su įvairiais procesoriais duomenys (Pentium III 500 Mhz, AMD K6-2 500 Mhz, Pentium 266 Mhz MMX ir IDT WinChip2 266 Mhz). Matuojant centrinio procesoriaus pajėgumą multimedijos srityje testai ("CPU Multimedia Benchmark") optimizuoti skirtingoms įvairiuose procesoriuose naudojamoms technologijoms – tiek MMX ir SSE, tiek 3Dnow!. Gaila, kad "3D Video Information" testas veikia tik profesionalioje versijoje.

Programos pateikta detali informacija, neatveriant kompiuterio dangčio, pravers perkant naudotą PC. Pavyzdžiui, nesunkiai galima sužinoti beveik viską apie pagrindinę plokštę ("Mainboard Information" modulis): gamintoją, modelį bei versijos numerį, atminties modulių skaičių bei struktūrą, palaikomus atminties tipus bei dydžius, sistemines magistrales greitį, PCI bei APG magistralių greitį, plokštės serijinį numerį, naudojamus mikroschemų rinkinius, L2 atmintinės dydį bei daug kitos vertingos informacijos.



Viską apie BIOS ir centrinį procesorių pasakys "CPU & BIOS Information". Tai gali praversti tiems, kurie mėgsta "turbinti" procesorius, nes tam kartais svarbu ne tik procesoriaus tipas, bet ir detalesnė informacija – modelis, revizijos nu-



meris ir t.t.

"Hardware IRQ Settings" modulyje galima lengvai patikrinti, kaip naudojami IRQ pertraukimai ir tarp kokių įrenginių yra konfliktinė situacija, o "Processes Information" suteiks visas žinias apie kompiuteryje veikiančių aktyvių procesų parametrus bei užimamus resursus.

Programoje galima lengvai peržiūrėti ir svarbius operacinės sistemos veiklai failus — autoexec.bat, config.sys, msdos.sys, system.ini, win.ini ir t.t. Kiekvienam iš jų pagrindiniame lange yra skirta atskira piktograma. Neišeinant iš "SiSoft Sandra 99" per "Tools" meniu lengvai galima aktyvuoti kitas naudingas Windows programas: "NotePad" — sisteminių failų redagavimui, "Disk Defragmenter" — kietojo disko priežiūrai, "Registry Clean-up" — Windows registro valymui bei taisymui ar bet kurią kitą programą iš aštuoniolikos punktų sąrašo. Taigi čia pat galima ne tik sekti visą kompiuterio darbą, atlikti diagnostiką, bet ir iššaukti įvairias reikiamas procedūras.



Surinkusi visą informaciją apie kompiuterį "SiSoft Sandra 99" pateikia rekomendacijas, kaip pagerinti jo darbą bei saugumą ("Performance Tune-up" modulis). Po testų mano kompiuteryje ji pasiūlė labai daug įvairių pakeitimų: sumažinti PCI magistralės dažnį (nes jis buvo dirbtinai pakeltas iki 37,5 vietoj įprastų 33 Mhz); atnaujinti motininės plokštės Flash BIOS; sumažinti spalvų skaičių ekrane iki 16 bitų (tai pagerintų greitį); jei galima, pakelti monitoriaus skleistinės dažnį iki 75 Hz (buvo 72 Hz); naudoti fiksuoto dydžio Windows laikiną (angl. - *swap*) failą; patikrinti kietąjį diską dėl galimų klaidų ir bent kas mėnesį atlikti disko defragmentaciją; startuojant nerodyti "Windows logo" skaidančių langų; pašalinti nenaudojamą IPX/SPX protokolą ir dar daug kitų patarimų. Duomenis apie testus galima ne tik pamatyti ekrane, bet ir nurodyti, kad programa juos įrašytų į kietąjį diską.



Ši nedidelė ir greita programėlė tikrai turėtų surasti vietą kiekvieno kompiuterio vartotojo kietajame diske.

Ernis

Linux 6.3

Įvadas

1. Autoriaus laiškas

Kol firma Microsoft rimtai neprispaudė dėl autorinių teisių, kompiuterių vartotojams Lietuvoje buvo viskas labai paprasta ir aišku:

- darbo vietoje (mikrokompiuteryje, kuriuo naudojasi eilinis vartotojas) instaliuota legali arba pira tinė langų versija,
- kai įmonėje nusibosta lakstyti su disketėmis nuo vieno kompiuterio prie kito, jie sujungiami Ethernet plokščių pagalba į lokalinį tinklą ir naudojamasi Windows 9x tinklinėmis priemonėmis,
- jei tinklo vartotojų skaičius didesnis nei 10, į egzistuojantį tinklą statomas failų serveris, dirbantis po Windows NT (senesniuose tinkluose buvo naudojama Novell NetWare operacinė sistema),
- UNIX tipo operacinės sistemos perkamos ir statomos tokiose vietose, kur Windows NT nepajėgi normaliai dirbti:
- interneto paslaugas teikiančiose organizacijose,
- dideliuose tinkluose, turinčiuose 50 ir daugiau kompiuterių,
- supergalinguose kompiuteriuose, kurių Lietuvoje paprasčiausiai nėra, sukasi paslaptingoji Open VMS.

Šioje schemoje Linux'ui paprasčiausiai nebuvo vietos ir jis buvo gana sėkmingai ignoruojamas. Šia operacine sistema domėjosi tik programuotojai — fanatikai bei UNIX'inių tinklų administratoriai. Kiti kompiuterių vartotojai iki šiol nieko apie tai nežinojo arba jų žinios buvo gandų lygio. Mikrosoft'ui prispaudus, šia operacine sistema buvo pradėta domėtis kaip priemone išsaugoti sunkiai uždirbtus pinigus, tačiau šios sistemos teisėtam plitimui trukdo tai, kad lietuvių kalba objektyvios informacijos kaip ir nėra (anglų kalba šios informacijos kiek tik nori, netgi per daug). Šių straipsnių pagrindinis tikslas — pramušti informacinę blokadą ir supažindinti jus su Linux'o pranašumais bei trūkumais. Straipsniai orientuoti į informatikoje pasikausčiusį skaitytoją, beveik nieko arba visiškai nieko nežinantį nei apie UNIX'us, nei apie Linux'ą:

- informatikos mokytojus vidurinėse, aukštesniosiose bei aukštosiose mokyklose,
- WINDOW tinklų administratorius,
- profesionalius programuotojus, dirbančius po langais ir norinčius susišnekėti su "Pingvinais",
- eilinius kompiuterių vartotojus, besidominčius, ar verta jiems pereiti prie naujos operacinės aplinkos.

Aš puikiausiai suprantu, kad sudominti tokią įvairiaspalvę publiką bus velniškai sunku, todėl vietoj nuobodaus ir detalaus išdėstymo pateiksiu internetinius adresus, kuriuose profesionalai ras tikslų paliestos temos aprašymą. Pats aš skaitau angliškai, todėl mano nuorodos bus į angliškus straipsnius, tačiau kitų kalbų vartotojams nėra ko nusiminti: pagrindinė Linux'o dokumentacija išversta į daugumą Europos kalbų, panardę po Internetą rasite tų pačių straipsnių vertimus į vokiečių, rusų, italų bei prancūzų kalbas. Iškilusius klausimus galite man siųsti paštu **bukagedi@e-post.lt**, ir į juos bus atsakyta artimiausiuose straipsniuose arba tiesiogiai.

2. Ar Linux'as yra nemokamas žaislinis UNIX'as?

Trumpas ir tiesus atsakymas — **NE**. Bandant tiksliai atsakyti į šį klausimą, pirmiausiai reikia paminėti, kad operacinės UNIX sistemos nėra, yra daug panašių operacinių sistemų, kildinančių save iš UNIX, pagamintų:

- Berklio universitete (BSD šeimos atstovai),
- Bell Laboratories (AT&T šeimos atstovai).

Visas šias sistemas vienijo tik tai, kad beveik visa ši programinė įranga buvo parašyta C kalba, jų pagrindinis variklis buvo (ir liko) GNU C biblioteka. Kai šių operacinių sistemų įvairovė tapo nepakenčiama, buvo pabandyta pagaminti standartus, kuriuos privalo tenkinti bet kokia operacinė sistema: iš pradžių POSIX, vėliau OSF. POSIX standarto reikalavimus vykdo visi UNIX'ai, OS 2 ir Windows NT (dalinai). OSF standarto reikalavimus įveikė tik Digital UNIX. Kadangi UNIX'ai sukasi ant įvairiausių procesorių, be to, ir

jie patys gerokai skiriasi vienas nuo kito, norint perkelti konkrečią programą iš vieno UNIX'o į kitą, tenka gerokai paplušėti. Išvengti katastrofos padėjo saujelė entuziastų, susivienijusių į dabar galingą GNU organizaciją (**www.gnu.org**). Jie suformulavo reikalavimus, pagal kuriuos nemokamai platinama bendra sisteminė programinė įranga. Dabar šie reikalavimai žinomi **GPL** vardu. Aš jums nuoširdžiai rekomenduoju apsilankyti šios organizacijos svetainėje, tikrai rasite ką nors, kas jus sudomins. Visa, kas platinama per GNU liniją, yra aukštos kokybės ir turi puikią dokumentaciją. Jūs galite prisidėti ir prie naujų šios organizacijos projektų, tiesa, pinigų už tai tikėtis neverta. Linux'as yra savarankiškas UNIX šeimos atstovas, parašytas "nuo nulio". Pradinis šios OS variantas buvo skirtas kompiuteriams su Inteliniu procesoriumi ir naudojosi GNU Libc5 biblioteka, tuo suteikdamas rimtų pranašumų savo artimiausiam konkurentui – FreeBSD. Per pastaruosius dvejus metus perėjęs prie paskutinės GLibc versijos, Linux'as smarkiai pasikeitė – visiškai nukonkuravo FreeBSD ir pasiruošė rimtai kovai už rinką mažų bei vidutinių kompiuterių terpėje. Jo savybės:

1. Tinka beveik visiems dabartiniu metu naudojamiems procesorių tipams, Linux'o vartotojai gali nedvejodami pirkti kompiuterius su bet kuriuo Inteliniu procesoriumi (pradedant 386, baigiant Pentium III), Mac bei IBM kompiuterius su RISC tipo procesoriais, COMPAQ mašinas su Alpha procesoriumi, SUN kompiuterius su SPARC tipo procesoriais bei pas mus negirdėtas mašinas su MOTOROL procesoriais. Suderinamumo problemų nebus.
2. Visiškai vykdo standarto POSIX reikalavimus. Beje, dėl OSF – tikrai galiu pasakyti, kad SuSE ir RedHat tikrai juos vykdo, kitų Linux'ų čiupinėti neteko, todėl negaliu nei patvirtinti, nei paneigti. Linux'o vartotojai gali laisvai naudotis visa programine įranga, platinama pagal GPL (POSIX ir OSF standartai užtikrina, kad perkėlimo problemų nebus).
3. Kaip ir visi UNIX'ai, numato realų procesorių paralelizmą, todėl daugiaprocesorinės mašinos dirbs iš tiesų greičiau nei toks pats vienaprocesorinis variantas.
4. Gimęs ir užaugęs Internete, Linux'as puikiai dirba tiek lokaliniuose, tiek ir globaliniuose tinkluose. Čia jis čempionas. Nors pagrindinis tinklo protokolas yra TCP/IP, Linux'as palaiko visus žinomus tinklinius protokolus, todėl gali darbuotis tiltuose tarp heterogeninių tinklų, pakeisti pasenusį *Novell Netware* bei nestabilų Windows NT serverį.
5. Internetinė Linux'o prigimtis puikiausiai įveikia lietuvybės problem[1]; nors vartotojui ir tenka pavargti, tačiau jis gali priversti Linux'ą dirbti bet kokioje kodų lentelėje: 775 (DOS), 1275 (Windows) bei MIME standarto rekomenduojamame ISO 8859
4. Ateitis dar šviesesnė: kai tik X11R6.4 (grafinė visų UNIX'ų aplinka) pereis iš bandomosios stadijos į pramoninę, Linux'o perėjimas prie UNICODE bus baigtas, beliks šlifuoti atskirus paketus.
6. Nereikia bijoti ateinančios 64 bitų procesorių eros: kol *Microsoft'as* tik svarsto, kada pradėjus, Linux'as prie 64 bitų jau perėjo: *Digital Alpha* vartotojai jau dabar gali pirkti 64 bitų SuSE Linux'o variantą. Tiesa, tai daryti verta tik tuo atveju, jei jūsų kompiuterio operatyvinė atmintis viršija 4 GigaBaitus (su mažesne atmintimi puikiausiai susidoroja ir 32 bitų Linux'ai).
7. Komercinių Linux'ų pirkėjai gauna kur kas didesnį programinės įrangos kiekį nei kitų operacinių sistemų vartotojai; SuSE duoda savo pirkėjams 6 (su ApplixWare 7) kompaktus, prigrūstus programinės įrangos bei dokumentacijos; Pilna SuSE Linux instaliacija užima 3 GB kieto disko, kuklus šios sistemos variantas – 800 MB. Pridėkite prie to begalę nemokamos bei komercinės programinės įrangos, platinamos Internetu, ir suprasite, kodėl Linux'o entuziastai kaltina MICROSOFT'ą elementariu plėšikavimu.

Išklausius tokias Linux'o pagyras, daugumai kils klausimas, kodėl daugelis vartotojų visgi mieliau renkasi Microsoft Windows. Atsakant į šį klausimą, pirmiausiai reikia konstantuoti, kad jis paplitęs tik Lietuvoje: Vakarų Europa, Šiaurės Amerika pereina prie Linux'o kur kas sparčiau nei to norėtų Bill Gates. Pietryčių Azijoje bei Arabų kraštuose Microsoft Windows padėtis išvis apgailėtina. Galimi atsakymai būtų tokie:

- Dauguma lietuviškų kompiuterių bei programinės įrangos gamintojų yra MICROSOFT dileriai, gauna langus su solidžia nuolaida ir visiškai nesuinteresuoti pieningos karvutės užtrūkimu,
- Linux'o instaliavimas, reikia pripažinti, sudėtingesnis nei Windows ir reikalauja iš diegėjo daugiau žinių, nors ši tiesa SuSE vartotojams ir negalioja. Nesėkmingi bandymai instaliuoti nemokamus Linux'us mažina Linux'o populiarumą,
- Klaikus kiekis Linux'o dokumentacijos, parašytos profesionalių programuotojų ir skirtos tokiems pat profesionalams. Tenka perskaityti didžiausią kupetą straipsnių, kol susigaudai, apie ką gi eina šneka. Nors vėlgi – SuSE vartotojai gauna 500 puslapių vartotojo instrukciją (anglų arba vokiečių kalba), kurios visiškai pakanka kasdieniniam darbui.
- Lietuvos aukštosios mokyklos šiuo metu ruošia tik langų specialistus, bent kiek padoresni UNIX žinovai seniai rado kur kas geriau apmokamus darbus užsienyje. Man pereiti prie Linux'o prireikė dvejų metų. Gal kiek gudresni specialistai tai padaryti gali ir per trumpesnį laiką, tačiau norinčių tokiu būdu aukoti savo laisvalaikį tikrai nedaug rasite.
- pagrindiniai kompiuterių vartotojai Lietuvoje yra buhalteriai. Jiems reikalingos programinės įrangos gamintojai neleisinai lėtai perėjo prie Windows 9x, dabar tas pats vyksta ir su Linux'u. Mes išsiuntinėjome laiškus daugumai programinės įrangos gamintojų, turinčių programas, parašytas FoxPro arba Clipper kalbomis, siūlydami jiems pirkti kompiliatorių, leidžiantį perkelti jas į Linux'ą. Deja, jokios reakcijos nesulaukėme.

RALLY CHAMPIONSHIP

...Aš skubėjau. Variklis nuolat kosėjo, greičių dėžė nebeklausė ir, lyg to dar būtų maža, rimtai pažeisti šviestuvai kartais užgesdavo, priešaky palikdami tik vos įžvelgiamus naktinio kelio kontūrus. Tai buvo vienintelė galimybė išplėšti tokią reikalingą prizinę vietą. Prieš prasidedant šiam čempionato raliui mano persvara prieš artimiausią persekiotoją tebuvo vargani du taškai. Šeštąjį vos 11-os kilometrų ilgio Jim'o Crak'o vardo ralio specialųjį ruožą privalėjau įveikti bent dvidešimčia sekundžių greičiau už mano priešininką bendrojoje įskaitoje ir taip užsitikrinti lyderio poziciją prieš priešpaskutinį čempionato ralį. Tolimesnė kova bus ypač sunki ir net minimali persvara gali padėti laimėti *Mobil 1* ralio čempionatą...

Rally Chamionship — tai bekompromisinis vienos įspūdingiausių automobilių sporto šakų — ralio —



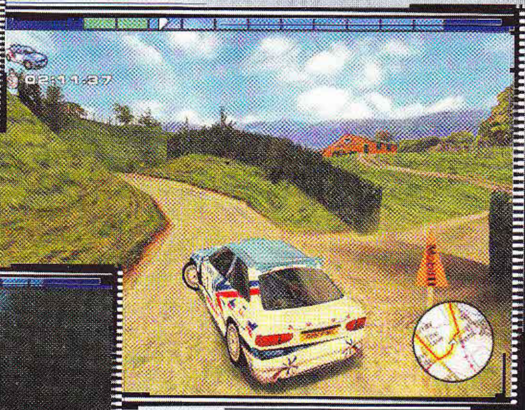
imitatorius. Pastaruoju metu buvo sukurta tikrai nemažai įsimintinų šio žanro žaidimų, tačiau tikrų imitatorių — vos keletas. Šį kartą dėmesio centre gerai žinomos kompanijos *Magnetic Fields* kūrinys. Po puikaus, tačiau šiuolaikiniu požiūriu techniškai netobulo **Network Q Rac Rally Championship** sekęs šios firmos programuotojų kūrinys **World Rally Championship** labiau panašėjo į arkadinių lenktynių žaidimą negu į imitatorių. Todėl kompanijai paskelbus apie kuriamą Didžiojoje Britanijoje vykstančio *Mobil 1 Ralio* čempionato imitatorių susidomėjimas buvo didžiulis. Darbo rezultatas nenuvylė. Mes gavome puikų imitatorių ir tiesiog gerą žaidimą viename diske, o tai, pripažinkite, gana retas reiškinys žaidimų pasaulyje.

Tai tikra!

Visų pirma būtina pakalbėti apie veiksmo vietą. Ralio tėvynė — Didžioji Britanija. Tarptautinis *Mobil 1* ralio čempionatas susideda iš šešių unikalių Velso, Škotijos, Airijos ir Anglijos žemėse išbarstytų ralių. Kiekvienas čempionato etapas susideda iš šešių greičio ruožų, kurių bendras ilgis — maždaug 666 (keistas sutapimas...) kilometrai. Žiedinių trasų, be abejo, nėra. Gali kilti keletas klausimų: kas kūrė tokią galybę kelio ir ar nenuobodu mums bus važi-



nėtis — juk ralis vyksta vienoje šalyje? Na, tiesą pasakius, *Magnetic Fields* programuotojai trasų





nekūrė. Jie tiesiog pasitelkė į pagalbą ralio organizatorius, padarė begalę realių ruožų nuotraukų ir perkėlė jas visas į kompiuterį. Rezultatas — "tikros" trasos. Apie nuobodumą kalbėti beprasmiška. Net ir 40-ties kilometrų gūdaus miško ruože jūs sunkiai rasite pasikartojimų. Juk realybėje jų nėra. O kur dar kaimo vietovės, miesteliai, kalnai ir pajūrio lygumos. Unikali žaidimo atmosfera garantuojama.

Rally Championship — bene pirmasis ralio žaidimas, kuriame netgi žaisti silpniausios, F-6, klasės automobiliu nėra beprasmiška. Šį kartą skiriasi ne tik greitis, bet ir visi kiti techniniai parametrai. Jeigu tiesiojoje mažylis Nisan Micra ir atsilieka nuo galingesnių mašinų, tačiau dėl geresnių valdymo charakteristikų jis gali dalinai atsigriebti vingiuotuose ruožuose. Beje, žaidime leidžiama pasirinkti vieną iš 22-ų autentiškų ralio automobilių, kiekvienas iš jų kelyje tikrai elgiasi šiek tiek kitaip. Viso yra keturios automobilių klasės, tačiau galingiausia klasė A-8 dėl ryškaus savo pranašumo yra atskirta nuo kitų trijų klasių.

Apie automobilius verta pakalbėti ir smulkiau. Reguliuojamų automobilių parametrų bei gendančių mazgų sąrašas išliko beveik nepakitęs nuo pat **Network Q** laikų, tačiau automobilio pažeidimų atpažinimo modelis tikrai patobulėjo. Kiekvienos avarijos padariniai automobiliui yra gana logiški. Kėbulas, priklausomai nuo smūgio stiprumo, atitinkamose vietose deformuojasi, nukrenta buferiai, skyla stiklai ir panašiai. Beje, deformuotas automo-

bilio kapotas irgi gali netikėtai nulėkti į šalį. Neverta nė tikėtis, jog po stipraus smūgio į medį jūsų variklis ir toliau dirbs kaip dirbęs, o pakaba puikiai tarnaus ir po kelių aukštų šuolių. Daug dėmesio skiriama ir laisvai parenkamiems parametrams. Neteisingai parinktos padangos ar klaidingai nustatytas greičio ir akceleracijos santykis gali lemti ne vieną minutę brangaus laiko.

Kovos su nuoboduliu priemonės

Tikros trasos, tikri automobiliai, tikra konkurencija. Ir vėl klausimas – ar žaidimas ne per sunkus, ar nenusibosta be perstojo kovoti su nematomų priešininkų laiku? Ką gi, **Rally Championship** nėra lengvas. Sunkumo lygių nėra – netgi žaidžiant lengviausiu, *arcade*, režimu automobilį valdyti yra sudėtinga. Tiesa, šiuo atveju jūs turite šansų trasoje sutikti ir priešininkų. Juk likusiuose čempionato, lenktynių laikui bei greitų lenktynių režimuose vienintelė mašina trasoje bus jūsiškė.







Kita "problema" – valdymo modelis. Neabejoju, jog kai kam šis realistiškas žaidimas pasirodys per sunkus ir dėl to nevertas dėmesio. Reikia įdėti nemažai pastangų, norint gerai įvaldyti pasirinktą automobilį. Neperpratus valdymo mėgautis žaidimu yra tikrai nelengva. Tačiau visos pastangos atsiperka su kaupu. Neprisimenu kito žaidimo, kuris galėtų pasiūlyti tokius realistiškus mašinos vairavimo įspūdžius. Nepakartojamas greičio pojūtis ir be galo tikroviškos trasos garantuoja, jog adrenalinas jūsų "neapleis". Siauras miško keliukas čia ir yra siauras miško keliukas, o turbūt nė vienam iš jūsų nereikia aiškinti, jog lėkti tokiu keliuku 180 km/h ir didesniu greičiu – ne pats saugiausias užsiėmimas. O lėkti reikia. Beje, kalbant apie pavojingus kelius, būtina paminėti ir šturmaną. Jo reikšmė didžiulė. Taip, žaidėjas gali įjungti rodykles, rodančias posūkių kryptis, tačiau jos yra bevertės. Šturmanas ne tik praneš apie artimiausias kliūtis, pasakys, kokio staigumo yra artėjantys posūkiai, bet ir informuos, už kiek metrų jų reikia tikėtis. Kai kuriose trasose yra begalės šalutinių kelių, todėl be šturmano jūs esate faktiškai pasmerkti lyg niekur nieko pralėkti reikiamą posūkį arba įsirėžti į staiga lyg iš po žemių išdygusias kliūtis. Beje, kai kurios kelyje sutinkamos kliūtys yra pavojingesnės nei atrodo. Antai, įsirėžęs į nekaltai atrodantį šiaudų kūgį imi manyti, jog tai šiaudais dengtas betono stulpas. Tai vienintelis kiek rimtesnis priekaištas **Rally Championship** trasoms.

Neatsiejama puikios atmosferos dalis – tai ir trasų ilgis. Vidutiniškas greičio ruožas žaidime yra maždaug 18-kos kilometrų ilgio. Tiesa, yra ir vienas kone 43-ijų kilometrų milžinas. Važiuoti tokiomis trasomis – tikras iššūkis. Ilgi greičio ruožai verste verčia įsijausti, atsipalaidavimas paprastai lemia netikėtą avariją, kuri be vargo gali paleisti vėjais visą jūsų ankstesnį triūsą. Ralis nepripažįsta kompromisų, net ir menkiausios klaidos atleidžiamos labai retai. Beje, nors lenktynių laikui režime yra leidžiama pasirinkti bet kurį iš trisdešimt šešių greičio ruožų, tikras žaidimas prasideda tik dalyvaujant čempionate. Čia kelyje jūs niekada nesutiksite savo priešininkų, tačiau visada lydi jausmas, jog jie yra. Kirtęs kiekvieną iš tarpinių laiko matavimo punktų žaidėjas sužino savo poziciją bei padėtį artimiausių lenktynininkų atžvilgiu. Malonu tai, kad čia nėra kitiems žaidimams būdingos "kompiuteris prieš žaidėją" logikos. Kiekvienas priešininkas tarytum kovoja už save ir net pirmaujantys lenktynininkai staiga gali nukristi į žemas pozicijas. Beje, laimėjus pradinį čempionatą, tampa prieinama galingiausioji, A-8, automobilių klasė. Panašiai kaip čempionate organizuota ir *Arcade* žaidimo struktūra, tačiau čia jūsų vietą lems trasoje aplenktų priešininkų kiekis.

Pagyrimo nusipelnė ir dviejų žaidėjų režimas. Ypač įspūdingos lenktynės dulkėtuose arba snieguotuose keliuose. Aplenkti priešininką šiuo atveju ypač sunku, nes jo automobilio sukeliamos dulkės arba sniegas tikra šių žodžių prasme užstoja visą kelią ir patį oponento automobilį.

Atgaiva estetui

Jūs jau apžiūrėjote šio straipsnio iliustracijas? Suprantu, kvailas klausimas... Patiko? Tuomet žinokite, jog monitoriaus ekrane veiksmas atrodo dar geriau. Garantuoju, nieko panašaus kompiuteriniame žaidime jums, ko gero, nėra tekę regėti. Kiekviena iš begalės naudojamų tekstūrų yra ne kas kita, kaip tik realaus objekto fotografija. **Rally Championship** gamta yra gyva ir savita. *Magnetic Fields* programuotojų sukurta technologija puikiausiai galėtų būti panaudota kad ir orientacinio sporto imitatoriuje. Fantastiški pro medžių šakas besiskverbiantys saulės spinduliai, lietaus balos, kuriose atsispindi pakelės medžiai, kaip niekada tikroviški reljefo nelygumai — viskas žaidime įgyvendinta kuo puikiausiai. Į akį krenta ir lenktyniavimo sąlygų gausa. Kiekvienas specialusis ruožas važiuojamas maždaug tuo pačiu paros metu kaip ir tikrajame ralyje. Keičiasi ne tik apšvietimas, bet ir debesuotumas ar rūko tankumas. Oro sąlygos tikrai labai įvairios. Pavyzdžiui, giedrą naktį matomumas geresnis nei lietingą ar apsiniaukusią naktį. Retkarčiais norisi išjungti žibintus ir atsiduoti be galo tikroviškai tamsai bei... žiūrovų susikaupimo vietose mirksintiems fotoaparatų blyksniams. Atskiro dėmesio nusipelnė automobilių modeliai. Negana to, jog mašinų kėbulas po kiekvienos avarijos dinamiškai transformuojasi, nukrenta veidrodėliai ir kitos dalys, bet ir iš duslintuvo eina dūmai, užkaitęs variklis ima rūkti.







Tai reikia pamatyti. O ir automobilių vidus, įskaitant vairuotoją, šturmaną bei kitas detales, atliktas labai kruopščiai.

Padėtis reikalauja užsiminti ir apie žaidimo įgarsinimą. Kūrėjai teigia naudoję tikrų lenktyninių automobilių skleidžiamų garsų įrašus. Džiugu, nors šiais laikais tai jau tapo privaloma kiekvienam imitatoriui. Na, o kai kurie specialūs efektai bei muzika galėjo būti ir įvairesni. Bet kam ralyje muzika?

Lenktynių įkarštyje nespėjote pasigrožėti trasa bei savo automobiliu? Ne bėda. Yra veiksmo kartojimo režimas. Ir dar koks! Kameros padėčių čia ne viena dešimtis, tiesą sakant, jų net šiek tiek per daug. Beje, patobulinta veiksmo kartojimo sistema galėsite naudotis tik įdiegę naujausią žaidimo pataisą, kurią rasite www.rally99.com svetainėje.

Grafika įspūdinga, tačiau yra vienas "bet". Atspėjote — tai techniniai reikalavimai. Tikiuosi, *Pentium*II ir 64 MB RAM, kurių būtinai reikėtų, nieko nebestebina, tačiau reikalaujama naudoti ir bent 8MB atminties turintį 3D spartintuvą. Senukas *Voodoo* išeina į pensiją, užleisdamas vietą jaunesniems savo palikuonims ir išsišokėliui TNT, pageidautina 2-ajam. Tokia grožio kaina. Pabandę pažaisti **Rally Championship** 960/720 taškų ar didesniu išskyrimu, prie mažesnės detalizacijos tikrai nebenorėsite sugrįžti.

Iššūkis mestas...

Rally Championship — neabejotinai geriausias ralio lenktynių žaidimas šiuo metu. Tai grynakraujis imitatorius, patiksiantis ne tik imitatorių fanams. Tačiau konkurentai nesnaudžia. Nedaug beliko laukti, kol bus išleisti žaidimai **Colin McRae Rally II** bei **Rally Racing Simulation**, kurių kūrėjai žada pateikti dar tikroviškesnius ir gražesnius ralio žaidimus. Tik šį kartą laukti tikrai nebus nuobodu.





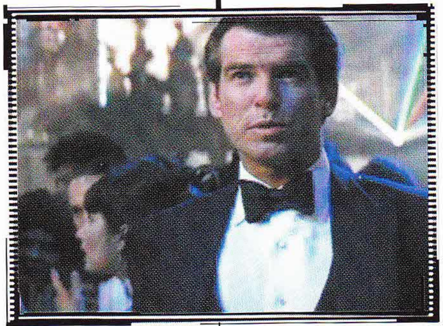
Vienas iš pirmųjų ir sekmingiausių šnipinėjimo bei veiksmo žaidimų *Sony PlayStation* kompiuteriui buvo **Metal Gear Solid**. Paskui sekė pagarsėjęs *989 Studios* projektas **Syphon Filter** (apie jį rašiau senesniuose "Kiberzonos" numeriuose). Šių žaidimų pasisekimas buvo toks didelis, kad dar ir šiandien juos galima išvysti perkamiausių žaidimų topuose. Kaip ir po **Resident Evil** pasisekimo atsirado klonuoti šio žanro žaidimai, taip ir šnipinėjimo žaidimai jau turi savo klonuotų brolių.

Vienas iš tokių, mano manymu, sėkmingai klonuotų žaidimų yra **007 Tomorow Never Dies**.

Džeimsas Bondas mus linksmina savo triukais jau ne tik kino teatrų ar televizoriaus ekrane, bet sėkmingai startavo ir žaidimų pasaulyje.

Šis žaidimas tai tiksli to paties pavadinimo filmo "Rytojus niekada nemiršta" kompiuterinė versija.

Žaidimo grafika labai stilinga, jau nekalbant apie muzikinį apipavidalinimą. Muzika tiesiog maloni Džeimso Bondo gerbėjų ratui, nes susijusi būtent su **Tomorow Never Dies** filmo muzikiniu takeliu. Vaizdo intarpai tarp lygių paimti iš filmo ir labai dera prie žaidimo atmosferos. Sprogimai, susišaudymai lydės visada ir retai kada leis žaidėjui atsipūsti. Didelis ginklų bei įvairių šnipams budingų atributų arsenalas. Tiesa, tam tikras ginklų bei įvairių daikčiukų kiekis išduodamas tam tikroms misijoms. Taip, kad neteks pasidžiaugti ginklų įvairove vienu metu.



Kaip bebūtų keista, tačiau žaidimas nepasižymi "nuobodumo sindromu". Palyginus jį su kitais, t.y. panašiomis sąlygomis (filmo atpasakojimo žaidybinėje erdvėje) sukurtais žaidimais, **Tomorow Never Dies** galima drąsiai priskirti prie sėkmingiausių tokio pobūdžio projektų.

Žaidimo kūrėjams pavyko perteikti filmo atmosferą. Žaidėjas giliai pasineria į įvykių sūkurį ir įveikęs porą lygių, jaučiasi lyg dalyvautų kino filme. Šiaip, tai arkadinio tipo žaidimas turintis gan didelę veiksmo porciją, bet deja loginės užduotys nesudėtingos net penkių metų vaikui, o kartais logikos ir išvis nelieka, bet tai būdinga Džeimso Bondo istorijoms.

Žaidėjams, kuriems patiko slaptojo agento iš **Syphon Filter** žaidimo nuotykiai, nenusivils ir šio žaidimo konsepcija. Rodos, **007 Tomorow Never Dies** žaidimas yra tiksli savo pirmtako kopija: didelis ginklų arsenalas pradedant nuo paprasčiausio pistoleto, snaiperinio šautuvo, automato, baigiant sunkiasvoriais ginklais, tokias kaip granatsvaidžiai, nešiojamos kovinių raketų sistemos. Herojaus judesiai, valdymas, vaizdas iš už nugaros tiksli **Syphon Filter** agento kopija. (Savaime aišku, pasilieku teisę klysti, nes tai tik mano nuomonė).

Žaidimas **007 Tomorow Never Dies** iš kitų pramoginių produktų skiriasi didele veiksmo doze, t.y. žaidėjui pateikiamos užduotys ne tik reikalauja lakstyti, šaudyti, slėptis, bet ir suteikia galimybę slidžių pagalba leistis nuo stataus kalno ir tokiu būdu pasiekti misijos pabaigos tašką. Taip pat labai intriguoja lėktuvo užgrobimas. Pasinaudojus juo galima iššaudyti visus priešų įsitvirtinimus (deja paskraidyti neteks...). O koks gi Džeimsas Bondas be savo "super" BMW klasės automobilio sugebančio šaudyti kovinėmis raketomis. Žaidėjui vienoje iš misijų suteikiama galimybė išbandyti šį stebūklą naikinant nusikaltelių konvojų.

Kaip ir **Syphon Filter** žaidime, taip ir Džeimso Bondo istorijoje teks susikauti su malūnsparniu (deja man jo įveikti nepavyko). Šiaip pamatysite labai daug įvairios karinės technikos su kai kuriomis iš jų neišvengiamai teks kautis.

Ilgesnį laiką pažaidus galima pastebėti, kad žaidimo veiksmas vystosi nenutrūkstama linija, t.y. didelės pasirinkimo laisvės nėra. Yra tiktai vienas vienintelis kelias norint įveikti vieną ar kitą lygį, kuris suskirstomas į tam tikras misijas.

Misijos konsepcijos kiekviename lygyje beveik vienodos: sunaikink kokį nors objektą, nufotografuok priešų karinę techniką, išvaduok kokią nors merginą ir t.t. Vienu žodžiu, būk narsus, kilnašidis, bebaimis didvyris... Džeimsas Bondas.

Net nežinau kaip vertinti šį žaidimą. Labai geru bei stulbinančiu jo nepavadinsi, nes ir kaip bežiūrėtum tai grynas "popsas". Kad žaidimas prastas ar blogas taip pat nepasakyčiau, nes kai kurios gamintojų sukurtos žaidžaimumo detalės kaip pasivažinėjimas BMW klasės automobiliu ypač pagyvina procesą.

Matyt, užtektų pasakyti, kad **007 Tomorow Never Dies** žaidimas tiesiog geras ir tiek. O ar patiks nors valandėlei atsidurti legendinio super agento kailyje paliksiu spręsti Jums patiems.

Belieka išsinuomoti vaizdajuostę "Rytojus niekada nemiršta". Bežiūrint filmą "užkibti ant kabliuko", stverti SPS kontrolerį (DUAL SHOCK – privalumas...), ir pirmyn gelbėti pasaulio... Nors kai kam ir viso pasaulio negana...







RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

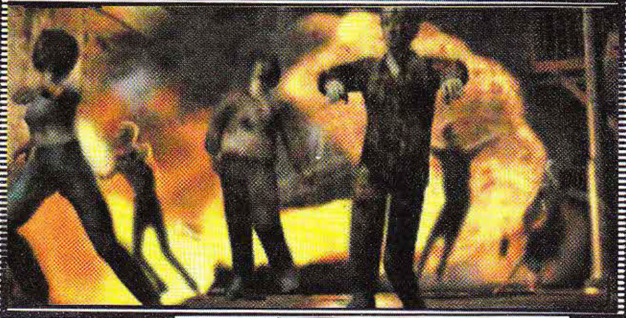


arba siaubo naktys prie televizoriaus ekrano

CAPCOM kompanijos, sukūrusios RESIDENT EVIL žaidimų seriją, dėka košmaras tęsiasi.

NEMESIS - tai trečioji RE dalis, kurios daugelis su nekantrumu laukė. Tiesą pasakius, prieš pasirodant RESIDENT EVIL 3, CAPCOM išleido žaidimą DINO CRISIS. Tai buvo lyg testas žaidėjams: ar jie priims naujas sąlygas, t.y. galimybę pasirinkti veiksmo eigą. DINO CRISIS leido žaidėjui nesikauti su milžinišku dinozauru, nepaklusti vado įsakymams. Ta pati pasirinkimo technologija panaudota ir NEMESIS žaidime.





Na, o dabar viskas iš pradžių...

Grafika - neatpažįstamai pagerėjo. Šviesos efektai, spalvų gama, tekstūros maloniai nuteikiančios akį... Trūksta tik kraujo ir supuvusios mėsos kvapo...

Garsas - kraupus. Jei žaisite naktį, kaip aš ir dariau, pradėsite maldauti aukščiausiojo, kad nors minutei apkurstumėt ir negirdėtumėt zombių žingsnių, velniai žino kieno aimanų bei staugimo. Sprogimų, šūvių garsai tarsi dingsta šios gyvų numirėlių nakties puotoje.

Užduotys. Nežinia kodėl, bet man pasirodė, kad loginės užduotys šiame žaidime paprastesnės. Svarbiausia turėti pakankamai amunicijos ir taikliai šaudyti (amunicijos trūkumo nepastebėjau, ne taip kaip pirmose RE dalyse, kai šovinius reikėdavo skaičiuoti). Įdomu, kodėl CAPCOM programuotojų komanda, o gal scenarijaus kūrėjas nutarė nebevarginti žaidėjo ieškant rašymo mašinėlės juostelės norint išsisaugoti sužaistą kelią. Dabar žaidžiantysis turės begalybę juostelių ir galės ėjimą pakartoti tiek kartų, kiek tik širdis geis, jei ji dar iš baimės nebus nustojusi plakti...

Istorija. Veiksmas prasideda po pirmos dalies įvykių ir antros dalies pradžios, o gal ir vidurio, vienu žodžiu, tarp pirmos ir trečios dalies. Žaidimo pradžioje parodomas įspūdingas animacinis filmukas, priverčiantis žaidėjo kraują tekėti gyslomis daug greičiau, priversdamas kuo skubiau spustelti "START" klavišą ir pasinerti į zombių naikinimo sūkurį.



Visko Jums nepasakosiu, nes bus neįdomu žaisti. Paliksiu patiems išsisaiškinti visą Racoon City miestelio istoriją.



Bežaidžiant užvaldo nostalgiškos nuotaikos, nes aplankoma policijos būstinė dar prieš tai, kai joje apsilankė herojai iš antrosios dalies. Užčiuopiau ir dirbtinio intelekto gyslelę, pavyzdžiui, kai vienoje vietoje mano valdomą heroją užpuolė zombis su mobilia raketų paleidimo sistema. Savaime aišku, pirmasis susitikimas man baigėsi liūdnai, nors ir zombis vos ant kojų laikėsi. Teko bėgioti po kiemus ir ieškoti tų gyvybiškai reikalingų žalių augalėlių tam, kad būtų užpildyta gyvybės skalė. Kai buvau pasiruošęs, antrą kartą žengiau link



zombio dislokacijos vietos... Na, ir kaip Jūs galvojat, kas laimėjo? Teko iššaudyti trigubai daugiau amunicijos nei pirmą kartą, o pabaisa kaip stovėjo, taip ir liko stovėti. Vienas, kitas smūgis ir nusprendžiau žaidimą pradėti nuo paskutinės išsisaugojimo vietos.

Tarp kitko, integruotas žaidime dirbtinis intelektas ne tik sunkino užduotis neleisdamas zombiams kartoti klaidų, bet ir padėjo. Apsilankius kokius penkis kartus toje pačioje spintelėje (mirdavau ir mirdavau, todėl ir laksčiau prie visokių spintelių, kuriose buvo sudėti ginklai) vis rasdavau paprastą pistoletą. Grįžęs po eilinės žūties šeštą







kartą, nustebau, kai atidariau spinteles dureles ir radau granatsvaidį. O jis tikrai padėjo. Ir dar kaip!..

Žaidimo eigoje pasitaikė apie 10 zombių rūšių (žaidžiau ir skaičiavau). O va, kas liečia ginklus, tai skaičiuoti nesisekė, na, tiesiog nebuvo laiko - labai jau gyventi norėjau. Vienu žodžiu, ginklų daug ir įvairių.

Žaidimo valdymas liko nepakitęs, bet DUAL SHOCK jau integruotas (tuo pasigirti pirmosios RE dalys negalėjo, teko išleisti Dual Shock versijas). Taip, kad patyrusiems RE serijos gerbėjams vargti išvis nereiks, na, o ir pirmą kartą žmogus susidūręs su RE valdymu greitai jį perpras.

Pabaigos žodis.

Žaidimas puikus! Labai puikiai sugalvota siaubinga ir intriguojanti istorija, kuri pasakojama puikios kokybės animaciniais intarpais. Adrenalino, kraujo, sprogimų dozė maksimali. Baigus žaidimą Jūsų lauks šiokios tokios staigmenos, bet apie jas nepasakosiu... (mėgstu intriguoti).

Pagrindinė žaidimo herojė mergina Džil Velentain, bet teks pažaisti ir su jos partneriu iš korporacijos "Umbrela" (ši koorporacija zombių atsiradimo kaltininkė) Karlosu Oliveiru. Jam teks nelengva užduotis surasti priešnuodį, reikalingą Džil, nes vienas iš zombių nepriklausomai nuo žaidėjo noro ir pastangų sugebės įkąsti merginai. Jei priešnuodžiai nebus surasti, vienu zombiu bus daugiau...







Gaila tik, kad tai paskutinė RE dalis (remiantis NEMESIS istorijos pasakojimu), nors kas gali supaisyti CAPCOM projektų vadovus. Gal kada nors pamatysime DVD diske ketvirtą RESIDENT EVIL dalį, skirtą Sony PlayStation 2 sistemai.

Belieka tik palinkėti sėkmės kovojant su blogiu. Sakoma kad gėris visada laimi... Gali būti... Bet mano pamatytos finalinės NEMESIS žaidimo scenos optimizmu bei idealia gėrio pergale nė iš tolo neprilygsta.

Domantas Kareckas

KONKURSO "OMNITEL INTERNETUI - PENKERI!" KLAUSIMŲ ATSAKYMAI

1. Rugsėjo mėnesį.
2. 46 Lietuvos miestuose.
3. Omnitel Laikas, *http://laikas.omnitel.net*
4. Omnitel GSM abonentui reikia užsisakyti MOZAIKOS paslaugą, kiekvienam besinaudojančiam ja automatiškai sukuriama elektroninio pašto dėžutė, kurios adresas susiejamas su mobilaus telefono numeriu - telefono_nr@gsm.lt.
5. Omnitel Mugėje šiuo metu veikia 4 elektroninės parduotuvės:
   Bomba - prekyba kompaktiniais diskais,
   Omnitel - telefonų, mokėjimo kortelių parduotuvė,
   Sarma - prekyba kvepalais ir kosmetika,
   GPX - kompiuterių detalių ir žaidimų parduotuvė.

Omnitel Ekstra pakuotė atitenka Indrei Bardziliauskaitei, o Omnitel suvenyrus laimėjo: Ignas Komas, Killa, BFG, Ignas Inčirauskas

Laimėtojai prizus gali atsiimti Omnitel Kauno atstovybėje adresu:
Laisvės al. 43; tel. (27) 22 75 54

KONKURSO "OMNITEL INTERNETUI - PENKERI!" KLAUSIMŲ ATSAKYMAI

KONKURSO NUGALĖTOJAI, LAIMINTYS KIBERZONOS MARŠKINĖLIUS:

PAŽINK MUS!!! Mes dažniausiai žaidžiame Quake III

Robertas Vaitekun iš Vilniaus
Marius Kanapinis iš Šiaulių
Audrius Keršis iš Klaipėdos
Tomas Černys iš Pasvalio raj.
Konstantinas Mažokas iš Prienų

TEISINGAS ATSAKYMAS Į KLAUSIMĄ

yra "neo" o KONKURSO LAIMĖTOJAI

mėgausis filmais kinoteatre GARSAS Panevėžyje



CTX

www.ctxeurope.com

1629.00 Lt

CTX PR711F

Metų produktas jau ir su **FD TRINITRON** kineskopu

CTX PR500F	15", FD Trinitron, 70kHz, OSD, 0.24mm, TCO99	939.00 Lt
CTX PL7	17", 70kHz, OSD, 0.27mm Invar FST, 16" viewable	969.00 Lt
CTX PR705F	17", FD Trinitron, 70kHz, OSD, 0.24mm, TCO99	1,449.00 Lt
CTX PR711F	17", FD Trinitron, 95kHz, OSD, 0.24mm, TCO99	1,629.00 Lt
CTX VL950T	19", 95kHz, OSD, 0.26mm, TCO95	1,579.00 Lt

THRUSTMASTER®



279.00 Lt

Nascar Sprint Wheel

Populiarios pasaulyje vairalazdės jau **LIETUVOJE!**

www.thrustmaster.com

ACM Gamecard, gameport interface card ISA, w/speed adjustment	249.00 Lt
Premier Pad	79.00 Lt
Rage 3D Pad	119.00 Lt
Fusion Pad	169.00 Lt
Top Gun Joystick	149.00 Lt
X-Fighter Joystick	189.00 Lt
F22 Pro joystick	399.00 Lt
Nascar Sprint Wheel	279.00 Lt



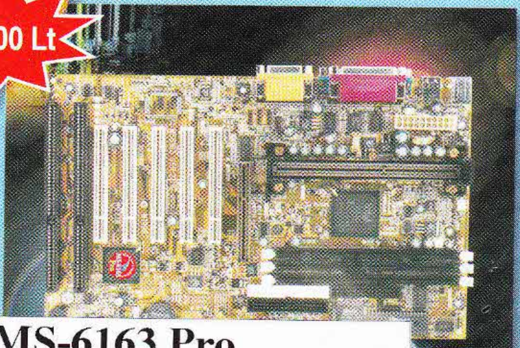
435.00 Lt

469.00 Lt

Velocity 100	8MB	AGP	OEM Bulk	309.00 Lt
Voodoo 3 2000	16MB	AGP	OEM Bulk	435.00 Lt
Voodoo 3 2000	16MB	PCI	OEM Bulk	469.00 Lt
Voodoo 3 3000, No TV	16MB	AGP	OEM Bulk	619.00 Lt

499.00 Lt

MSI



MS-6163 Pro

ATX BX Sisteminė plokštė

Skirta Intel® Pentium® II/III, Celeron™ procesoriams

www.msi.com.tw

MS-6163 Pro	i440BX, Slot1, ATX, 5PCI/2ISA/1AGP, 155 Mhz FSB	499.00 Lt
BX Master	i440BX, Slot1, ATX, 6PCI/1ISA/1AGP, 155 Mhz FSB	695.00 Lt
K7-Pro	AMD Irongate, Slot A, ATX, 6PCI/1ISA/1AGP	699.00 Lt

IEŠKOTE ORIGINALIŲ, VEIKIANČIŲ ŽAIDIMŲ? JIE JAU ČIA!

ELECTRONIC ARTS

C&C Tiberian Sun ... 229.00 Lt
The Sims ... 229.00 Lt
Dungeon Keeper 2 ... 209.99 Lt
Lands of Lore 3 ... 209.99 Lt
FA Premier League Football Manager ... 209.99 Lt
Need for Speed - Road Challenge ... 209.99 Lt
Flight Unlimited III ... 209.99 Lt
SimCity 3000 ... 209.99 Lt
World War II Fighters ... 209.99 Lt
FIFA 2000 ... 209.99 Lt
NHL 2000 ... 209.99 Lt
Jane's F/A 18 ... 209.99 Lt
Populous - The beginning ... 209.99 Lt
System Shock II ... 209.99 Lt
X Files The Game ... 176.99 Lt
C&C Red Alert Megabox ... 159.00 Lt
Theme Park World ... 109.99 Lt
C&C Mega Box ... 99.00 Lt

229.00 Lt



209.99 Lt



INFOGRAMES

Silver ... 209.99 Lt
Outcast ... 209.99 Lt
Street Wars (Constructor) ... 209.99 Lt
Le Mans 24 Racing ... 159.99 Lt
Heart of Darkness ... 69.99 Lt
Men In Black ... 69.99 Lt
Wargsam ... 69.99 Lt
Premier Manager 98 ... 69.99 Lt
F-22 Total Air War ... 69.99 Lt

MICROPROSE

Falcon 4.0 ... 139.99 Lt
Civilization II Test of Time ... 139.99 Lt
GP 500 ... 139.99 Lt
Roller Coaster Tycoon ... 139.99 Lt
Worms Armageddon ... 139.99 Lt
Roller Coaster Add-On ... 99.99 Lt
Thomas The Tank Engine ... 99.99 Lt
Axis & Allies ... 59.99 Lt
Transport Tycoon (+World Editor) ... 59.99 Lt
Worms 2 ... 59.99 Lt

X-Com: Interceptor ... 59.99 Lt
X-Com: Apocalypse ... 59.99 Lt
Star Trek: Klingon Honour Guard ... 59.99 Lt
M1 Tank Platoon 2 ... 59.99 Lt
Addiction Pinball ... 59.99 Lt
Battleship ... 59.99 Lt
Battletech MechCommander ... 59.99 Lt
Civilization II ... 59.99 Lt

219.99 Lt



CODEMASTERS

MicroMachines V3 ... 49.99 Lt
TOCA Classic ... 84.99 Lt
TOCA 2 ... 219.99 Lt
Colin McRae Rally ... 84.99 Lt

Jau galima įsigyti ir INTERNETE!
www.muge.lt

Vilnius: „PIKSELIS", tel. 603603 • „APM", tel. 652318, 652220 • „INFOMEGA", tel. 429789.
Kaunas: „SKAITOS KOMPIUTERIŲ SERVISAS" tel. 323201.
Klaipėda: „SKS Klaipėda", tel. 382139.
Šiauliai: „KOMPERA", tel. 520779, 520225.
Panevėžys: „KOMPIUTERIŲ CENTRAS", tel. 436643, 438996.

Didmeninė prekyba: „GPX", tel. (8-22) 751719, e-mail: info@gpx.lt


Priėjai ribą.
Dabar pervažiuok ją.
Pasiruošk karščiausiam gyvenime skrydžiui. Prisijaukink kelią vairuodamas superautomobilių prototipus. Flirtuok su nelaime kelyje ar trasoje. Ir jei adrenalino lygiui sureguliuoti pateksi į "Action Mode" ar pradėsi Porsche vairuotojo bandytojo karjerą, geriau būk pasiruošęs. Galų gale juk pasiruošimas lemia viską? Ne.
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000
www.needforspeed.com
© 2000 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts ir Electronic Arts logotipas yra Electronic Arts prekinis ženklas / registruotas prekinis ženklas JAV ir/arba kitose šalyse. Visos teisės ginamos. Licencijuota iš Dr. Ing. h.c.F. Porsche pagal atitinkamus patentus. PlayStation ir yra Sony Entertainment Inc. prekinis ženklas © 2000